



JESÚS ROMERO RECIO

¡MAZINGER!

iplaneador abajo!

JESÚS ROMERO

¡MAZINGER!

¡planeador abajo!

DOLBY
EDICIÓN

¡MAZINGER! ¡PLANEADOR ABAJO!

© 2013 T. Dolmen Editorial sobre la presente edición

Primera edición: Noviembre 2013

ISBN: 978-84-15932-21-5

Depósito Legal: PM 977-2013

C/Oms, 53

07003 Palma de Mallorca

dolmen@dolmeneditorial.com

Autor: Jesus Romero Recio

Corrección: Pilar Lillo

Maquetación interior: Antonio Páramo

Editor: Vicente García

Dirección: Darío Arca

Todas las imágenes son copyright © de sus respectivos propietarios y/ o licenciarios y se han incluido en el libro a modo de complemento para el cuerpo teórico del texto y para situarlo en su contexto histórico correspondiente. En caso de que se observara cualquier tipo de omisión, ésta se rectificará en futuras ediciones.

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47)»



JESÚS ROMERO

¡MAZINGER!

¡planeador abajo!

DOLMEN
EDITORIAL





A mi madre, artífice de mi infancia.

A Ricardo, por apoyar y tolerar todos los momentos que ha conllevado crear esta obra.

A aquellos animadores de TOEI, por crear todo un mundo en color a partir de un manga en blanco y negro.



Índice

Parte I: ¡Gran impacto! ¡Mazinger z en España!

	Introducción.....	13
	Contexto: Los 70.....	15
	La sobremesa familiar de TVE.....	20
	Antecedentes.....	21
	Un fenómeno de masas.....	25
	El momento más esperado de la semana.....	25
	El fenómeno "Puños fuera".....	36
	Recorrido de la serie en España y algunas curiosidades.....	40
	El <i>merchandising</i> en España.....	70
	Publicaciones.....	71
	Juguetes.....	83
	Varios.....	87
	Música.....	92
	La tarde que desapareció Mazinger Z.....	96
	La serie, a juicio.....	100
	Impresiones de una serie.....	116
	Pervivencias de la serie.....	122
	Programa Especial Navidad.....	122
	Mazinger Z en los festejos populares.....	129
	Mazinger Z en el cine.....	132
	Los años '80. La revolución del vídeo.....	136
	Los años '90. La revolución de internet.....	140
	Rastros en España hoy.....	144





Parte II: La animación de un robot milagroso

 Introducción.....	149
 Cuestiones previas.....	150
La animación. La productora de Mazinger Z.....	153
Diseño de personajes y fondos.....	155
 Equipos de animación	159
Principales	159
Yoshiyuki Hane	159
Masamune Ochiai	163
Kazuo NaKamura	167
Eiji Uemura	174
Tetsuhiro Wakabayashi	178
Keisuke Morishita	183
Takeshi Asakura.....	192
Takeshi Shirato	196
Toshio Mori.....	202
Shigeru Kubo	207
Secundarios.....	212
Fusairo Nagaki (Bonjin Nagaki).....	212
Koichi Tsunoda	215
Takao Kouzai	219
Sadao Kikuchi.....	221
Shoji Iga	225
Akio Hosoya	228
Mi Kobata	232
Reiko Okuyama.....	235
Susumu Sato.....	238
 Tabla general de producción de Mazinger Z	241
 Bibliografía y fuentes.....	246





Prólogo

¿Por qué otro libro sobre Mazinger Z?

Cuando, en diciembre de 2010 llegó a las tiendas el libro *Mazinger Z, la Enciclopedia*, fui uno de los que lo consideraron un acontecimiento editorial, ya que era el primer libro que se centraba en el famoso robot, más de treinta años después de su aparición en la pequeña pantalla en España. Lo hojeé con la mayor curiosidad y lo devoré de principio a fin como es natural, siendo yo uno de los tantos niños que vivió el impacto televisivo de la serie, a finales de los años setenta.

No puedo tener mejor opinión de la obra, por su exhaustivo recorrido por la historia del robot, el análisis de máquinas y personajes, las ediciones, la música, etc., pero he de reconocer que, personalmente, entre aquellas páginas eché a faltar algo... Y ese algo está relacionado precisamente con los pormenores del estreno y el recorrido de la serie en nuestro país. Algo así como un comentario más extenso de lo que supuso para la generación que lo vivió cada sábado a las tres de la tarde, con una emoción que hoy día es un grato recuerdo.

Eso no es extraño, ya que como su título indica, el libro tiene un afán enciclopédico y ha de recoger desde cero una presentación completa del personaje, con una vocación universal, y no tan *local*, de difusión de su contenido. Su paso por aquel fenómeno tenía que limitarse a unos breves comentarios sobre el gran éxito que tuvo en España, la frescura que supuso entonces tal novedad y, por otro lado, las críticas que tuvo la serie en la prensa, hasta su retirada brusca de la programación.

Pero el éxito de Mazinger Z, y sobre todo su permanencia hasta nuestros días como mito televisivo e icono pop, no se debe solamente a la novedad impactante que supuso en su momento. Ese impacto está fuertemente ligado también a las vidas de los que entonces éramos niños, en el final de una década que veía desaparecer una determinada vivencia de la infancia y de la di-





versión televisiva. Si hoy Mazinger Z tiene aún tanto atractivo y fuerza, es porque permanece la onda expansiva del impacto de aquel momento, pero ligado fuertemente a los condicionantes en los que hizo acto de presencia. Si aún miles de adultos que ya pasan de los cuarenta siguen cualquier noticia o producto de la serie, es porque están unidos a sus vivencias de entonces por el hilo de la nostalgia: porque no es la serie solamente, sino el momento en que la vivieron el que *también* recuerdan.

Pues bien, por uno de esos avatares de la vida o del destino, para los que crean en él, tiempo después llegué a conocer personalmente al autor de *Mazinger Z*, la *Enciclopedia*, y pude expresarle mis consideraciones sobre lo limitado de ese aspecto en su obra, aunque fuera del todo comprensible. Y desde ese comentario, unas cosas llevaron a otras y todo ha culminado en la presente obra, donde se me da la ocasión, no de completar, porque yo no pretendo tal cosa, sino de intentar cubrir, sumar ese aspecto que quedó fuera debido a su carácter general, de la hasta ahora única obra sobre nuestro querido robot luchador.



Resulta muy difícil convertir en texto esas vivencias comunes a toda una generación, porque hablar de emociones siempre lo es, y también hacer un viaje al pasado, a esa España que fue el primer país de Europa que descubrió al héroe mecánico. Pero había que intentarlo. Un miembro de aquella generación hace un recorrido lleno de guiños, conscientes o inconscientes, procurando ir pegado a los momentos concretos de aquella experiencia que cerró la década de su infancia: la sorpresa que supuso tal novedad respecto a lo vivido entonces en las series de la tele, la emoción de los sábados durante aquellos meses que tanta huella dejaron, la tarde fatídica en que se nos cortó la diversión y las huellas que dejó todo aquello, sea en los objetos que nos compraron o en la influencia en la cultura popular de España mientras transcurría la serie o en su onda expansiva en los tiempos posteriores.

Una segunda cosa podríamos añadir a la *Enciclopedia*: un desarrollo sobre la diversidad que encontramos en la animación de la serie, una característica singular de la misma, advertida ya entonces por muchos pequeños espectadores. Mi estimado Aurelio Sanz, autor de los dos volúmenes de la citada obra, comenta brevemente la circunstancia de la existencia de diversos estilos en la animación, debidos a varios equipos de dibujantes. Apro-



vecho aquí para desarrollar los detalles de tal circunstancia, mostrando los estilos que conforman la serie, tan característicos cada uno de ellos que merecen un comentario detallado para mayor conocimiento de la misma, mostrando que esta es en realidad un compendio de grupos de episodios de autor, con una variedad creativa mucho más rica de lo que pudiera parecer.

Esta es la primera publicación en donde se detalla el cuadro completo de producción de la serie, en relación a la animación y al diseño de personajes. Se hace por primera vez y en español, porque solo se ha publicado completo en el país de origen de la serie, obviamente en japonés. Y es la primera vez absoluta que se publica un comentario estilístico completo, que he procurado que sea lo más detallado posible, para que pueda ser hojeado como mera curiosidad por los aficionados de la serie o revisado más en profundidad por aquellos que se confiesen fanáticos de la misma.

Por tanto, esta obra da por supuesto el conocimiento de la serie, puesto que no detalla el nacimiento del personaje en el cómic japonés, el

manga, ni detalles sobre el autor o los elementos que componen la obra, como los personajes, argumentos o detalles de robots, máquinas o escenarios. Ese cometido ya lo cumplió, y muy bien, *Mazinger Z, la Enciclopedia*. Se trata más bien de una breve mirada retrospectiva al impacto de la serie en España, más que al contenido de la misma, aunque inevitablemente, también. Es un libro para el fan, así como lo fue la *Enciclopedia*, pero en una clave distinta, sea en el aspecto indisolublemente unido a la serie que tuvo la época que la vio aparecer en la televisión de entonces o en el aspecto estético analizado, que puede ser una mera curiosidad o servir en su conocimiento de la serie a un *usuario avanzado*, en su condición de mazingerzetólogo y/o mazingerzetófilo.

He decidido seguir la nomenclatura con la que vimos la serie en su día en España, es decir, llamar Barón Ashler y no Barón Ashura al doble personaje



además, definiendo que este último es la forma de pronunciación japonesa del primero-, energía fotoatómica y no fotonica, rayos láser y no rayos fotónicos, bruto mecánico y no bestia mecánica, doctor Infierno y no doctor *Hell*, planeador y no *hover pilder*... aunque estos últimos por una elección deliberada, que además casa perfectamente con el carácter local de la experiencia colectiva que tratamos de revisar.

La serie generó un universo propio que fue recreado muchos años después en un par de series que jugaron con muchos de los elementos de la de 1972, que es ya hoy eso que llamamos un clásico, pero transformados por otros presupuestos creativos. De esas mutaciones, también he preparado material, que no ha sido posible ubicar aquí por razones de espacio. Tal vez por esas cosas de la vida se conviertan también en otro libro.

Me siento afortunado por pertenecer a la generación que vivió los primeros y ya míticos estrenos de la ciencia-ficción clásica, de *La Guerra de las Galaxias* hasta *Indiana Jones* (aunque sea de 1981), pasando por *Superman* y *Encuentros en la tercera fase*; de la magia de las salas de cine de pasar allí una tarde entera en una sesión doble y, en general, de haber crecido y aprendido en aquellos años setenta de los que la emisión de *Mazinger Z* en TVE, nuestra única televisión entonces, fue un brillante broche final.

En fin, ambos aspectos, el que podríamos llamar un comentario nostálgico a las condiciones que hicieron posible aquella experiencia *Mazinger*, ya remota en el tiempo, y el que hace referencia a los aspectos estéticos de la serie, conforman una obra que espera encontrarse con la complicidad de los posibles lectores, sea en un aspecto o en otro... o en ambos.

Jesús Romero Recio



Parte I ¡Gran impacto! ¡Mazinger Z en España!



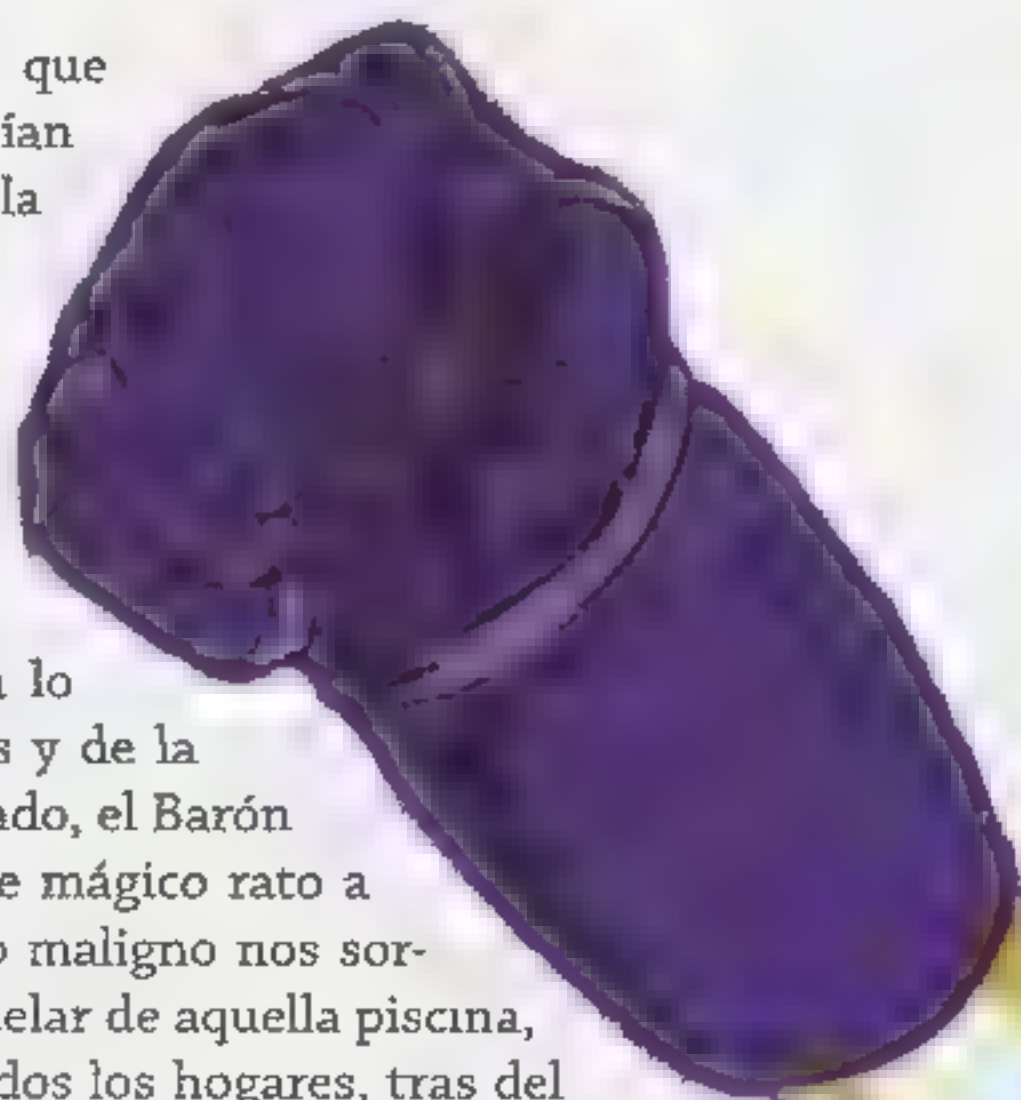


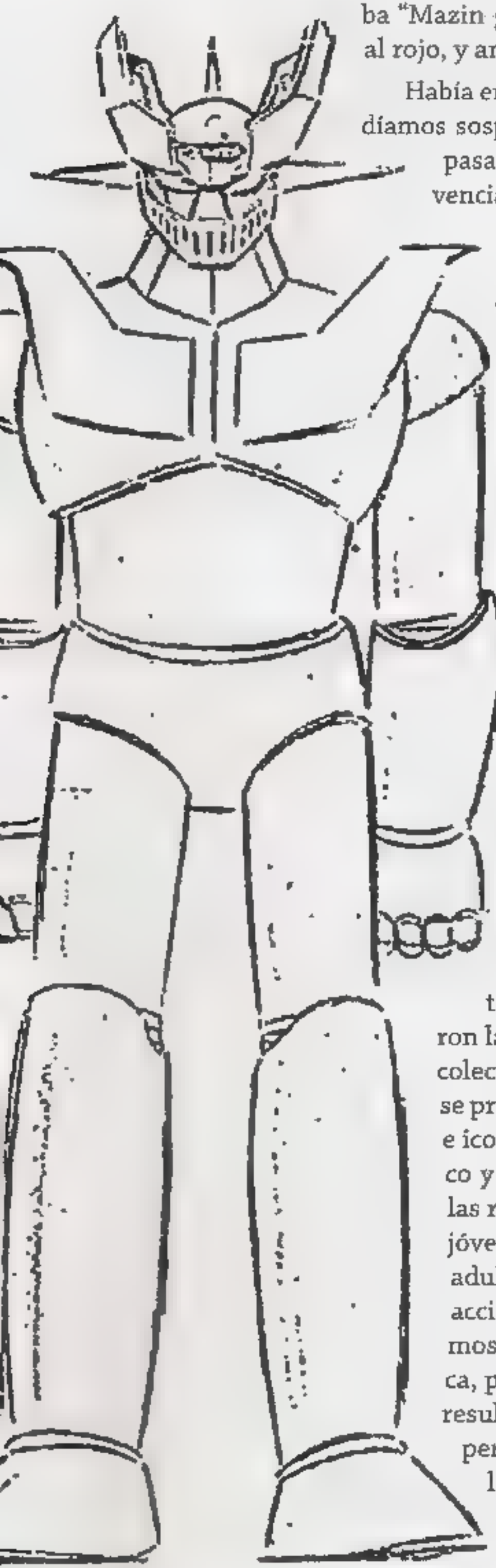
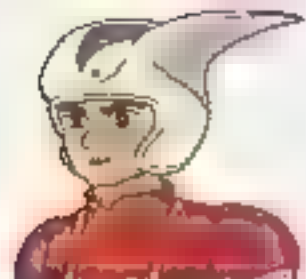
Introducción

Fue el sábado 4 de marzo de 1978. Los niños estaban esperando para ver un nuevo capítulo de *Miguel el travieso*, una serie basada en la obra de Astrid Lindgren, la autora de *Pippi Calzaslargas* que, por cierto, era otra serie que ya habíamos visto en España, cuatro años antes-, pero al término de las noticias se encontraron por sorpresa con unos dibujos animados. Las aguas de una piscina se abrían y de ella salía un extraño ser al que se acoplaba una extraña navecilla...

De momento, no sabíamos qué era aquello que veíamos en la televisión de casa, que muchos tenían en blanco y negro. Pero fuera lo que fuera, atrajo la atención de miles de niños.

Era, desde luego, algo nuevo. Hasta el momento, la exigua programación infantil en España no nos había brindado nada semejante. Al menos, no en dibujos animados. Al término del tercer episodio, los miembros de toda una generación de niños y jóvenes de aquella época lo sabíamos casi todo de los principales personajes y de la amenaza que suponía el Dr. Infierno y su raro aliado, el Barón Ashler. En cualquier caso, disfrutábamos con ese mágico rato a la semana, curiosos hasta ver qué nuevo ingenio maligno nos sorprendería el próximo sábado, tras la aparición estelar de aquella piscina, que con un chasquido majestuoso aparecía en todos los hogares, tras del cual empezaba una no menos majestuosa y potente canción acompañada por fanfarrias y timbales, una melodía vibrante y pegadiza, que sonaba mientras la figura del que ya sabíamos era un robot gigante, que se llama-





ba "Mazin guer Z", se recortaba contra un cielo que pasaba del azul al rojo, y aniquilaba a los robots malos con sus poderosas armas...

Había empezado Mazinger Z, y en esas primeras semanas poco podíamos sospechar la importancia y la fuerza de esa experiencia, que pasaría a convertirse en un hito de la historia de nuestras vivencias televisivas en lo general y en parte importante de los recuerdos de la infancia de mucha gente, en lo particular, pues muchas de esas imágenes quedarían impresas para siempre en la retina de los que entonces eran unos niños.

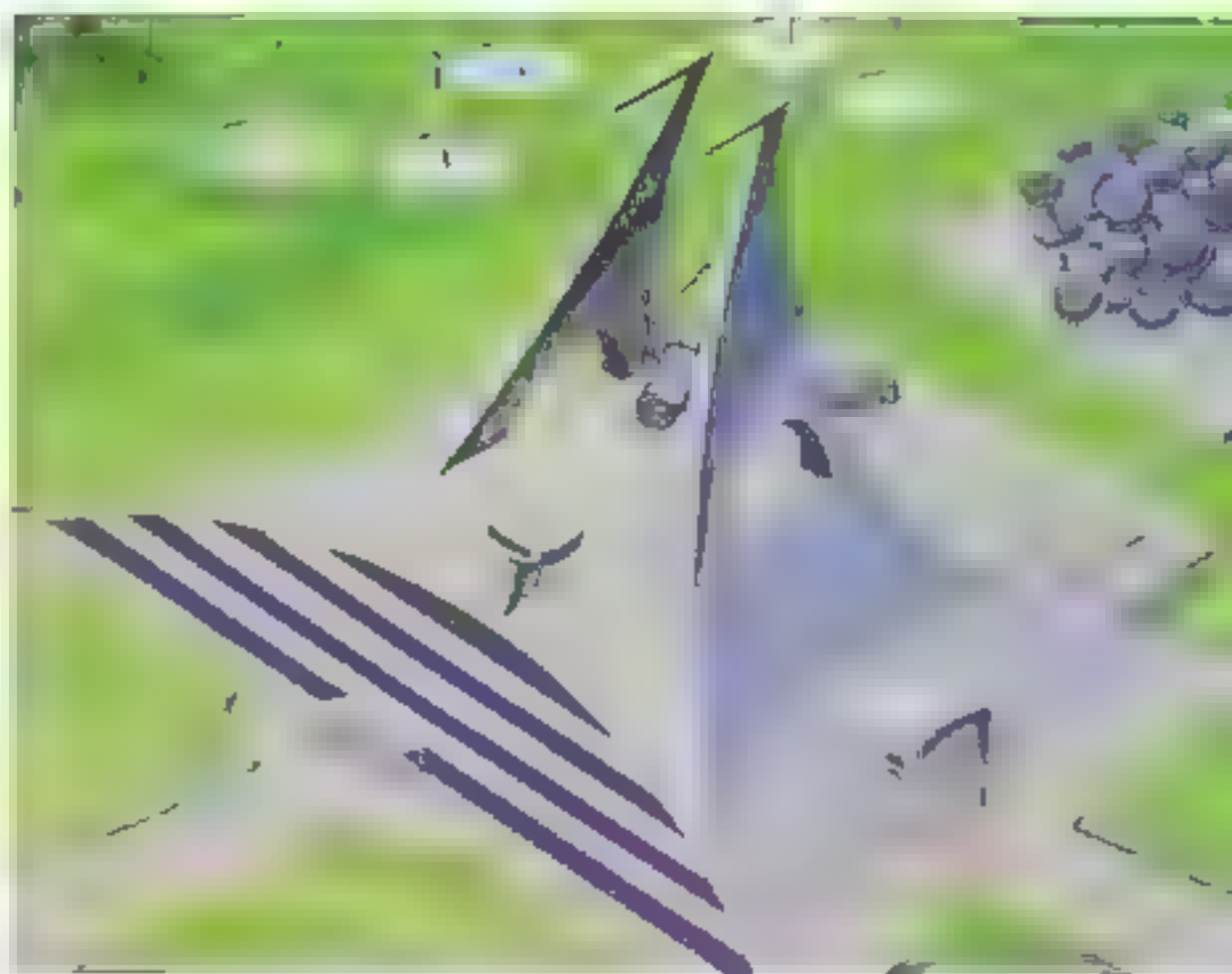
La serie se alargó durante los meses siguientes, dejando quizás la sensación de que había durado más de lo que en realidad duró, pues apenas estuvo en la programación una primavera y un verano -algo más de seis meses en total-, corto para lo que acostumbraban a durar otras series japonesas de éxito, como Heidi o Marco, estrenadas en TVE en los años anteriores, y que cubrieron un año de emisión. La serie era aún más larga que estas últimas, pero en España solo se emitieron 32 episodios, parte de la versión reducida que la productora de Mazinger Z comercializó como versión internacional. Una parte de esos episodios fueron emitidos de una forma accidentada, pues los cinco últimos no los pudimos ver hasta el inicio del año siguiente, tras un lapso de casi cuatro meses sin Mazinger...

Pero fueron seis meses muy intensos, y no hay mejor prueba de ello que la resonancia que aún tienen, treinta y cinco años después, o el hecho mismo que yo esté escribiendo estas líneas después de todo ese tiempo. Trataremos de analizar los elementos que, posiblemente, fueron la clave de tan gran éxito; de su impronta en el imaginario colectivo de toda una generación, viendo el contexto en el que se produjo el estreno de una serie que se ha convertido en mito e ícono. También la España de entonces, su momento histórico y televisivo, la novedad fresca e impactante que supuso y las reacciones que suscitó: de inmenso disfrute en los niños y jóvenes que la devoraban cada semana y de los confundidos adultos que no sabían cómo reaccionar ante tanta energía y acción, y que acabaron tomándose en serio el asunto, ya veremos con qué consecuencias. Resulta difícil hacer una analítica, por breve que sea, de la nostalgia como fenómeno, porque resulta difícil hallar las palabras sin caer en la subjetividad, pero el estallido de luz y color que supuso Mazinger Z para los que tuvimos la suerte de asociarlo a nuestra infancia, bien merece que se intente.



Pocas cosas perduran en la memoria si no han tenido alguna clase de impacto en nuestra mente, en el torrente de vivencias que componen una vida. Se dice que los recuerdos de las vivencias de la infancia suponen, en más de un sentido, la base para la vida adulta.

Para los miembros de una determinada generación, nacida a partir de la segunda mitad de los años sesenta del pasado siglo, que vivió su infancia en los años setenta, la cita semanal con el robot Mazinger Z significa un puñado de recuerdos intensos, que se rememoran con una sonrisa y una sensación agradable, con algún grado de nostalgia al mirar atrás desde su vida de hoy. Aquella serie de televisión, que muchos descubrimos a tierna edad, marcó a esa generación que la ha convertido en un símbolo y en un recuerdo concreto de las vivencias de la niñez, que ha ido perdurando en mil formas hasta nuestros días. Sean estas líneas un homenaje más a las horas de entretenimiento, acción, imaginación y color que comenzaron en España aquella tarde de marzo de hace treinta y cinco años.

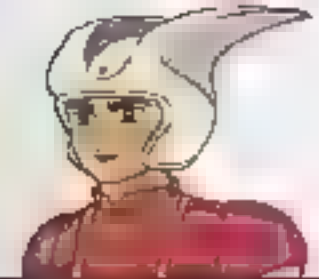


Contexto: los 70

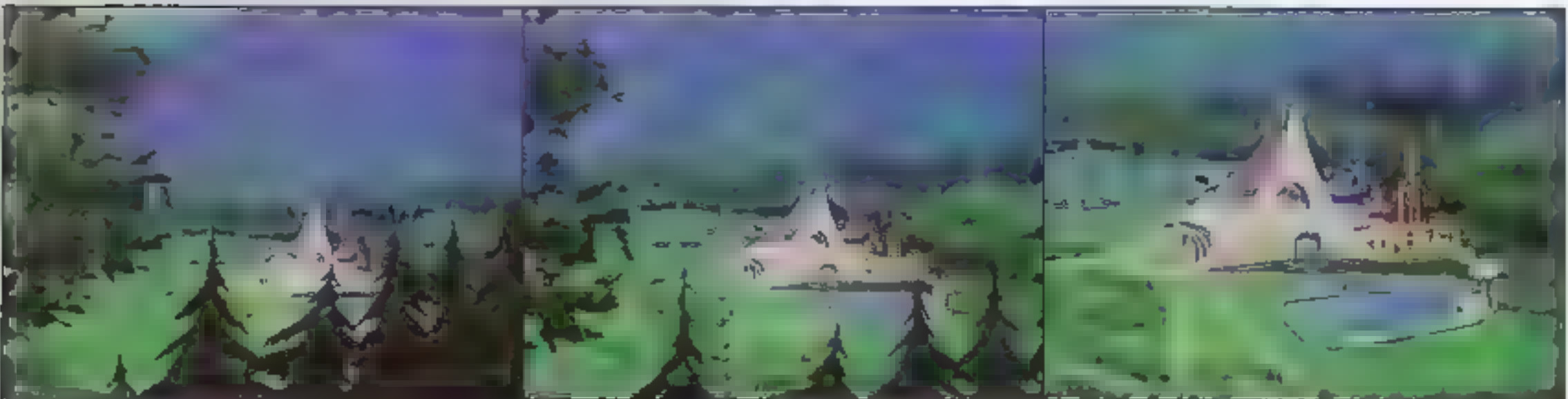
¡Ah, los setenta! A pesar de que ya comenzaba a decaer la placidez heredada de la década anterior, los años setenta fueron el comienzo de muchas cosas, que o han evolucionado mucho o han desaparecido para siempre.

Fueron parte de la “era atómica”, expresión acuñada en la década anterior para describir el tremendo avance tecnológico que había llegado con la energía nuclear desde los años cincuenta, que se esperaba que cambiara a mejor el futuro de todos. La misma Sayaka, en el episodio 10 de Mazinger Z en España (el 30 en la versión completa), alude a ella sintiéndose parte de una época de grandes avances tecnológicos, que había calado como tal en la conciencia común, mientras mostraba sonriente y optimista su reloj-comunicador.





La primera imagen presentación del Centro de Energía Fotoatómica se acompañó con una suave y serena música que mostraba esa confianza en el futuro que sería siempre guiado por la mano de la ciencia. De hecho, dos descubrimientos científicos, la super-energía Z y la energía fotoatómica, iban a salvarnos -aunque en la ficción en este caso- de la amenaza del Dr. Inferno...



Pero ya sabemos cómo acabó la historia: a finales de la década cambió la percepción de los avances nucleares y el rechazo popular llegó con el primer gran accidente de Three Mile Island en el 79. La expresión *era atómica* quedó como una muestra nostálgica de la inocencia del pasado.

Lo mismo ocurrió con la *era espacial*, desde la carrera entre EEUU y la desaparecida URSS, pasando por el éxito del programa Apolo, hasta su decadencia -que no abandono- a partir de los años noventa. Koji Kabuto comenta admirado con su hermano Shiro el ficticio plan espacial "Osmo" en el episodio 4 (18 en la versión completa). Otra muestra más de la confianza en la ciencia para cambiar la faz del mundo, reflejada en la serie.

Entre otras muchas cosas, que no reflejaremos aquí porque daría para un gordo tratado y no es el propósito de esta obra, en los setenta en el mundo pasaron cosas como la crisis energética del 73, primera gran crisis del petróleo, que también tuvo su reflejo en la serie (episodio 73: Nuke y Mucha van de gasolinera en gasolinera buscando combustible para el robot de Boss. La escasez hace que fracasen en su búsqueda).



En política, el enfriamiento de la Guerra Fría, pero también Vietnam y Nixon. El conflicto árabe-israelí, el derrocamiento de Salvador Allende en Chile, la dictadura argentina, la revolución de los claveles en Portugal.

En moda, lo que podemos llamar la "moda extrema", a partir del principio de que todo vale en la creación de atuendos, concepto que ya empezó en



los últimos sesenta y que acabaría influyendo en el desastre de los ochenta. La influencia de la sofisticación proveniente de esa conciencia colectiva de vivir en una era de avances llegó al diseño de interiores, dando lugar al primer "minimalismo". Ya en los sesenta, se crearon muebles modulares en colores y materiales atrevidos, todo ello con un toque futurista y abstracto, que fue derivando en esta década en cierto eclecticismo.

La música se revolucionó con el nacimiento del estilo *disco* y tuvo un gran impacto social en las costumbres de una generación el nacimiento de las discotecas, las luces de colores, la bola de espejos y la imitación del estilo *chuleta* de *Fiebre del sábado noche*, estrenada el mismo año que Mazinger Z.

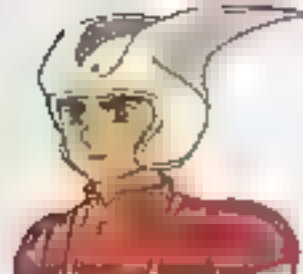
En la televisión es muy destacada la explosión creativa de los setenta, considerados la edad de oro: unos años magníficos en lo creativo, con decenas de series de todo tipo (sobre todo norteamericanas) que se exportaron a todo el mundo. En animación, es la llamada época de la *animación limitada*, con creaciones de bajo presupuesto destinadas al rápido consumo y solo para niños. El mejor ejemplo es la galería de personajes y series de la productora *Hanna Barbera*, creados en la década anterior. Mientras, el ocio casero daba el primer paso hacia otra revolución con el lanzamiento de la *Magnavox Odyssey*, la primera videoconsola, en 1972.

Todo eso, en el mundo. En España teníamos nuestro propio ritmo, de modo que las pinceladas recién enumeradas pueden tener su traducción a la vida interna de un país regido por una larga dictadura, que no vería el fin de sus días hasta mediada la década.

La crisis del petróleo afectó a nuestra economía, sí, pero no hubo escasez. Aquí el problema se tradujo en la inflación de los precios, en medio de una crisis económica con alto desempleo. En política, tras el desarrollismo y la tímida apertura, pasamos esos primeros años de la década en lo que se ha llamado la "*dictablanda*", por la percepción de que el régimen daba sus últimos coletazos. Mazinger Z llegaría en un año clave de la transición, el mismo año que la nueva constitución española.

En la moda, el estallido de la *moda extrema* fue algo más leve, sin llegar a los estrafalarios atuendos que se veían en algunos personajes de las series *made in EEUU* (como la moda *pimp* o *macarra*, el pelo a lo *afro*, los colores chillones y el lamé plateado...), pero no nos libramos de los pantalones de campana, las camisas de cuello enorme, las americanas entalladas de grandes solapas y faldón, y el cuello alto en los suéters... Ni del poliéster. Y hablando de cuello alto, el gran Koji Kabuto se pasó con un suéter de cuello alto blanco toda la serie, cuando no vestía su uniforme de combate. En algún episodio lo combinó con un jersey de pico, como tantos niños de la época en España.





Sobre los diseños de interiores, se veían más que nada en las revistas de decoración, y tuvieron su influencia en la fabricación de muebles y accesorios, pero el nombrado eclecticismo o mezcla prevaleció, y permanecieron los grandes estampados geométricos y los “psicodélicos” en papeles pintados y cortinas.

Por supuesto llegó la música *disco* y los Bee Gees, y fueron los niños y jóvenes los que más los disfrutaron, al lado de una botella de *Mirinda* de naranja o de *Kas* de limón, y bocadillos de pan *Bimbo*...

Aunque fuera sin bola de espejos, que, como mucho, quedó para las nacientes discotecas de las grandes ciudades, que aquí se llamaban “*boîtes*” desde los sesenta y eran grandes salones con muchos reservados donde se mezclaba la música del momento bailada a ritmo de convulsiones, con versiones patrias, con baladas y hasta con alguna sevillana. El cine, aparte de las llamadas “españoladas”, el *landismo* y don Paco Martínez Soria, y más adelante el “destape”, todavía era un reducto mágico donde a finales de la década empezaba a aparecer la nueva ciencia-ficción que hoy se considera mítica y con la que Mazinger Z guarda una relación directa, por ser la primera serie de ese género en versión pantalla pequeña, lo que fue una de las claves de su éxito.

En la televisión, Televisión Española, como canal único, estrenaba las series de reciente producción, sobre todo las “policíacas” como *Colombo*, *Kojak*, *Los hombres de Harrelson* o *Starsky y Hutch*; de aventuras como *Kung Fu* o *Sandokán*; el drama, por excelencia *La casa de la pradera*, la ciencia-ficción de *La mujer biónica*, *Espacio 1999* o *El planeta de los simios* (la serie). En la segunda cadena destacaba ya desde 1976 el programa de debates *La Clave*.





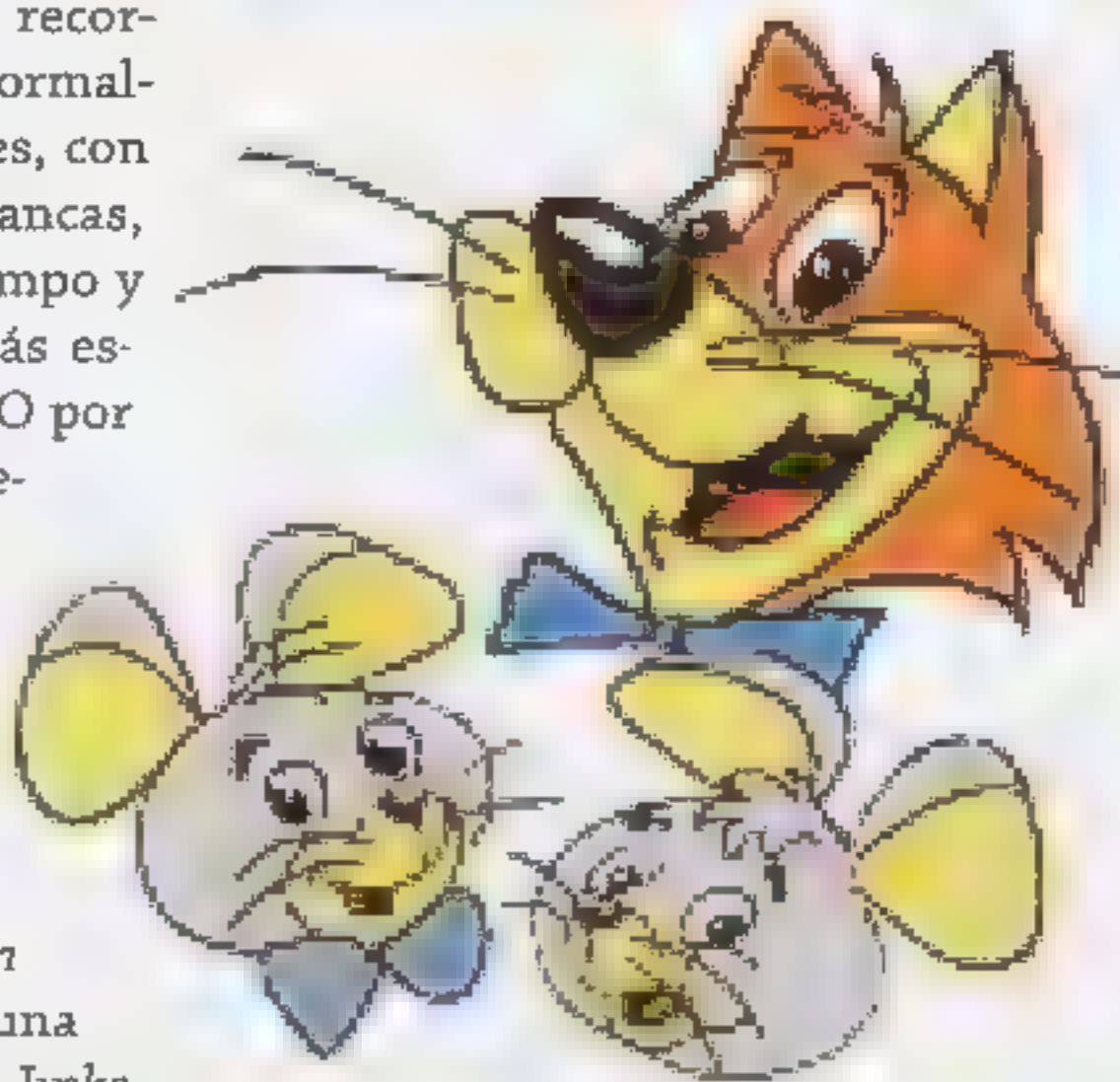
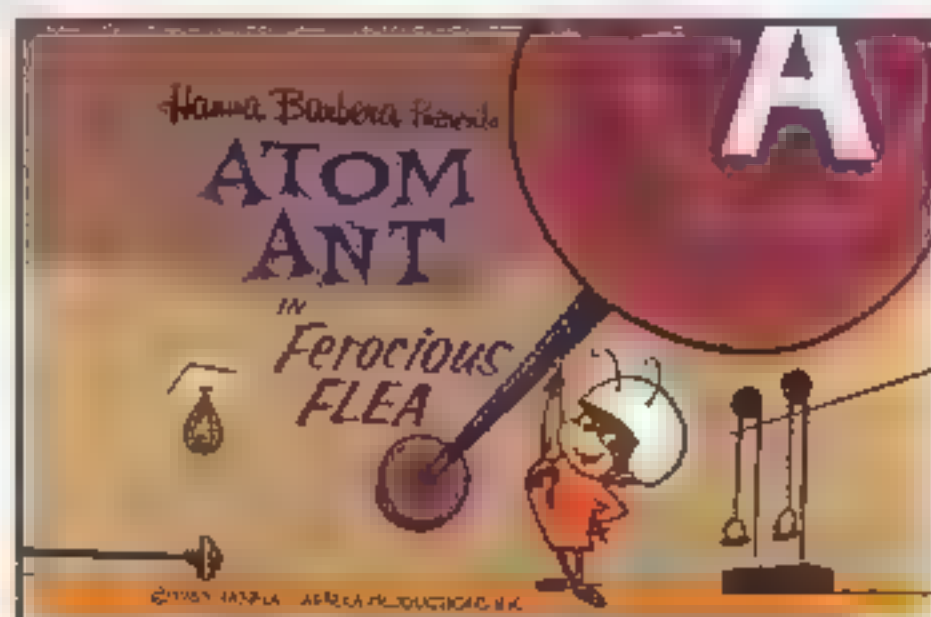
En el año de estreno de Mazinger Z, el 78, TVE programaba la serie de detectives *Baretta* y nada menos que *Los ángeles de Charlie* y *Vacaciones en el mar*. También *Yo, Claudio*, *La Frontera Azul* y *Un hombre en casa*. Para los niños, *El Show de los Teleñecos* y *La abeja Maya*. Era el año de producciones propias como el mítico *Cantares*, con las actuaciones de los divos de la copla; *La España de los Botejara* con el singular Alfredo Amestoy, *El Hotel de las mil y una estrellas* con el no menos singular Luis Aguilé, además de *Sumarísimo*, *La segunda oportunidad*, *El canto de un duro* y *Vivir cada día*.

En los programas musicales, de creciente importancia en aquellos años previos a la explosión creativa de los ochenta, se estrenó el recordado *Aplauso*. Y en el apartado de cine, el espacio *Primera Sesión*, que se emitía justo después de Mazinger Z.

La televisión de la época se hacía eco de la fiebre espacial y de la estética "futurista" expresada de muchas maneras, sobre todo en programas dedicados al público infantil. A poco que se ponga empeño, recordaremos escenas que jugaban con el tema, normalmente en la "invención" de artefactos enormes, con muchos botones de luces intermitentes y palancas, que eran capaces de conseguir viajes en el tiempo y en el espacio y la aparición de seres de lo más estrafalario, fueran verdes y con antenas, o no. O por los trajes, que eran unos monos con cremallera trasera, decorados con franjas plateadas, que al brillar interferían con destellos en la imagen, en blanco y negro o en color. Hoy día perdonamos lo cutre de esas creaciones por mor de la nostalgia...

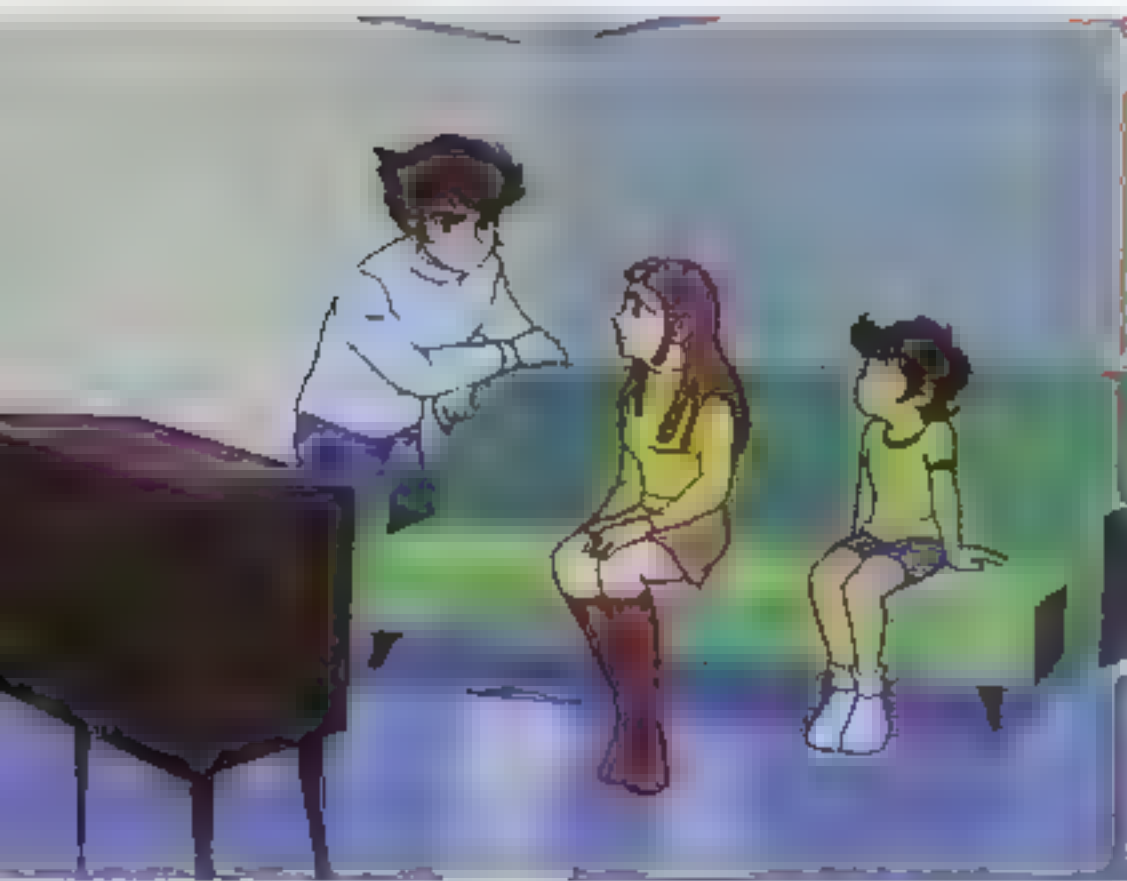
En cuanto a la animación, se estrenaron aquí las series y cortos de la llamada *animación limitada* de Hanna Barbera, pero con más de una década de retraso. Conocimos al Oso Yogui; *Jinks*, *Pixie & Dixie*, *La hormiga atómica* (¿recuerdan la utopía atómica?, pues dio nombre a esta hormiga animada, de gran casco), *Ma-guila gorila*, *El lagarto Juancho*, etc...

A mediados de la década llegó a nuestras casas la animación japonesa, de la mano de la muy famosa serie *Heidi*, en 1975, abriendo el camino a otras. Hasta que, pocos años después, llegara Mazinger Z, en todo este contexto de la década de los setenta, que ya expiraba





La sobremesa familiar de TVE



En los recuerdos de más de una generación está el hecho de que los sábados, tras el Telediario, Televisión Española acostumbraba a emitir series infantiles, de dibujos animados, o no. Hoy por hoy, sabemos que ya no es así, pero no acertaríamos a decir cuándo dejó de hacerlo, o cuándo empezó.

Mucho antes de los tiempos de la televisión 24 horas, la programación comenzaba a media mañana, en el mejor de los casos. A mediados de los setenta, la carta de ajuste -una reliquia del pasado televisivo- se programaba en torno a las once y media de la mañana. Y eso en fin de semana, porque la apertura de programación en los laborables no empezaba hasta cerca de las dos de la tarde.

Y en aquella programación de fin de semana fue cuando se estructuró por primera vez la parrilla televisiva con ese esquema: una serie dirigida a los niños, a toda la familia, entre las noticias y la película de la tarde. La sobremesa familiar de TVE.

La programación infantil ya había tenido unas horas por la mañana, en programas como *La Guagua* (1977) o *El Recreo* (1978), ambos con el inefable Torrebruno, y proseguiría tras la película de la tarde, con los payasos de la tele, por ejemplo. Pero por ser ese momento de esa intermitente programación familiar el emplazamiento de muchas series de gran éxito popular -entre ellas la que nos ocupa-, nos detenemos en él un momento.

Ese esquema de programación comenzó concretamente el 2 de noviembre de 1974. En aquella fecha, se emitieron dibujos animados tras la primera edición de las noticias y antes de la película de la tarde. El sábado siguiente se ponía en antena la serie *Pippi Calzaslargas*, que inauguró las sobremesas familiares de TVE.

Este esquema se mantuvo durante muchos años, con alguna interrupción, y se programaron en ese espacio de tiempo -alrededor de media hora- muchas series como *Heidi*, *Marco*, *El Bosque de Tallac*, *Tarzán*, *Don Quijote de la Mancha* o *El Osito Misha*.

Muchos años, sí, casi diecinueve, porque la última emisión de programación familiar dentro de ese esquema fue el 18 de septiembre de 1993, con la emisión de





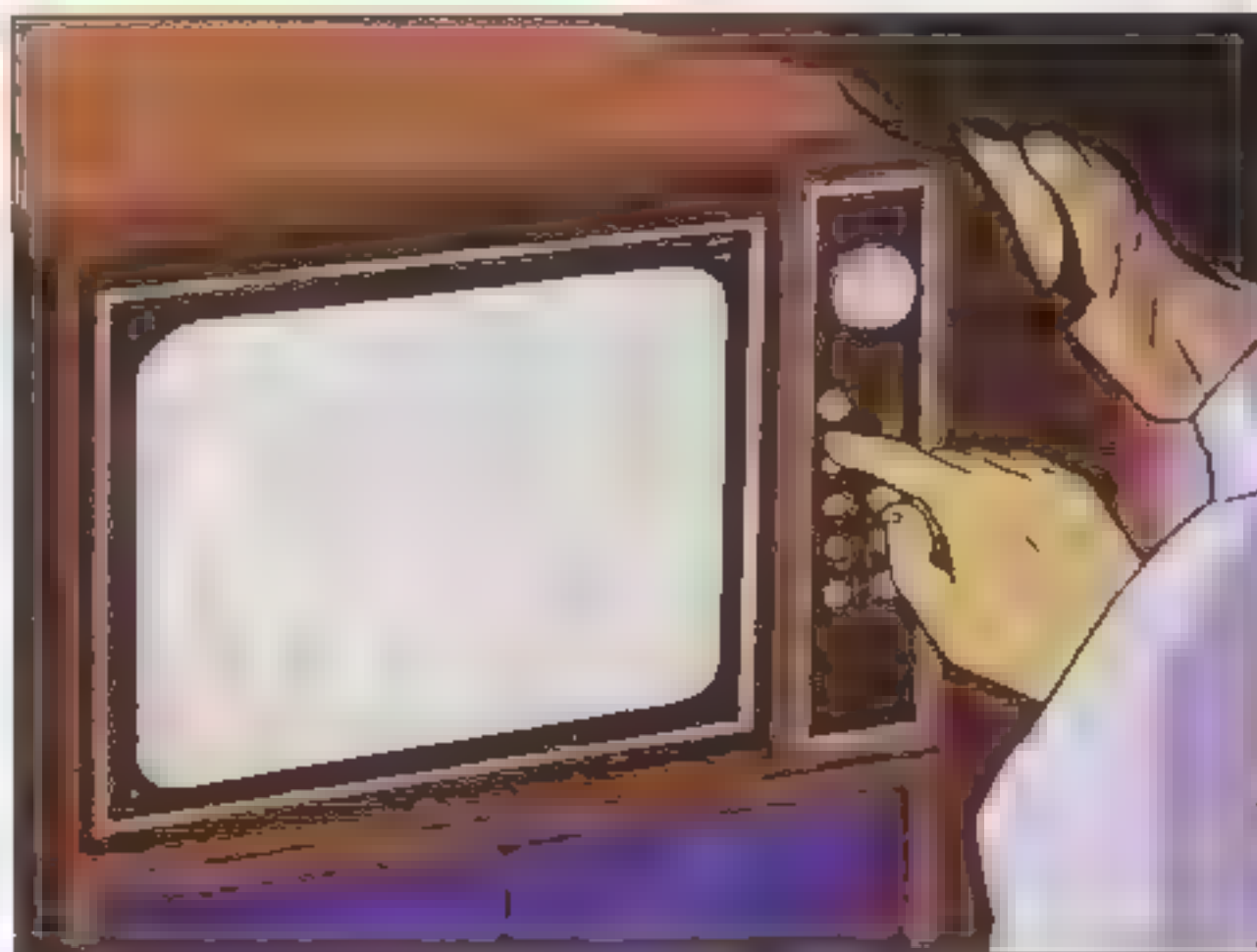
la serie *Locos por el básquet*. A partir de esa fecha la serie infantil, mientras se mantuvo, se emitió antes del informativo. Después desapareció de esa franja.

TVE mantiene aún hoy día la película de la tarde los sábados, en el espacio entonces conocido como "Primera sesión", que cambió de nombre en 1989 a "Estrenos TV" y pasó a llamarse "Sesión de Tarde" de 1991 hasta nuestros días.

Hubo una excepción, y precisamente durante los meses de emisión de Mazinger Z, puesto que a partir del 8 de julio TVE coloca el programa de divulgación económica *El canto de un duro*, después de las noticias y antes de la emisión del capítulo de la serie. No fuimos pocos los que lo veíamos entero, como una cuenta atrás para disfrutar de nuestra serie preferida. De paso aprendimos alguna cosa de economía, como que también entonces estábamos en crisis. El programa ocupará esa posición hasta el 11 de noviembre, cuando pasó a emitirse antes del informativo.

Esa franja de emisión fue el espacio preferencial de los sábados, después de toda una semana de colegio y se convirtió en una de las de más audiencia en la televisión de entonces, cuando solo emitía un canal (y medio, si contamos el "UHF") y, desde la abuela hasta el niño, todos se sentaban a ver lo mismo. Unos años después, los estrenos más importantes pasaron a análoga franja, pero los domingos. *La abeja Maya*, *Vickie el vikingo*, *Ulises 31* o *La batalla de los Planetas (Comando G)* se quedaron en esa franja dominical paralela. La franja de los sábados se mantendría aún durante muchos años, pero a partir de los ochenta las series de más tirón quedaron para los domingos, no me pregunten la razón.

Hasta ese momento, la sobremesa de los sábados había sido el escaparate de series que son miticas hoy para toda una generación, y ese horario y día va indisolublemente unido a su recuerdo. Fue el horario de la fantasía.



Antecedentes

Unos años antes del estreno de Mazinger Z, había llegado a nuestro país la animación japonesa. Fue en la primavera de 1975, con el estreno de *Heidi*, emitida por primera vez en su país de origen más de un año antes. Antes de esa fecha, con muy pocas excepciones (series de *Hanna Barbera* como *Los Picapiedra* o *Don Gato*) no había existido en España la emisión de programación infantil o mejor dicho, familiar o para todos los públicos en formato de

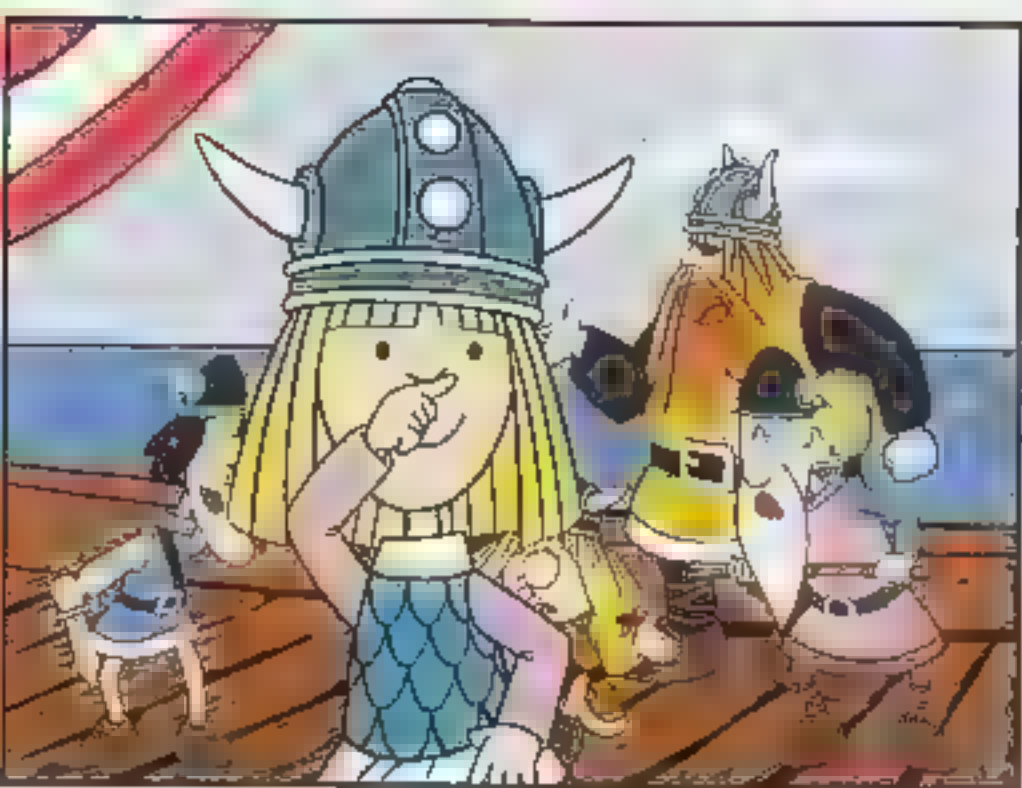


serie de dibujos animados, con la excepciones contemporáneas de *Vickie, el vikingo*, o *La abeja Maya*, aunque todas las nombradas no desarrollaban una historia, sino tantas como episodios tuvieron.

Heidi, pionera en muchos aspectos en nuestro país, contaba además con 52 episodios, coincidentes con la duración de un año. La serie, de Nippon Animation, estaba basada en la novela de Juana Spyri sobre una niña huérfana, que es dejada al cuidado de su abuelo en una cabaña de los Alpes. La programación de la serie fue un éxito sin precedentes, superando a *Pippi Calzaslargas*, y batiendo todos los récords de audiencia



de su franja: fue el programa de Televisión Española que obtuvo mayor índice anual de aceptación -9,1 puntos en 1976-, según datos aportados por Juan Luis Méndez Rodríguez, jefe de estudios de análisis de contenido e investigación de audiencia de RTVE. La fama llegó a todos los puntos del país, años antes de que se extendiera por Latinoamérica. Y es por esa fama que no hace falta describir más contenido de la serie.



El 8 de enero de 1977 llegó a nuestras pantallas otra serie de Nippon Animation: *Marco*, también un año después de su emisión en Japón. De manera análoga a *Heidi*, se trataba de otra adaptación de una obra literaria, esta vez de Edmondo d'Amicis: *Marco, de los Apeninos a los Andes*, incluida en su obra *Corazón*. El éxito fue muy grande, y las desventuras del pobre niño en busca de su madre hicieron que familias enteras no se despegaran del televisor. Desde *Heidi* se acostumbraron a los característicos grandes ojos de los personajes, a los *kanjis* (tipografía japonesa) en los créditos que aparecían en pantalla y a las pegadizas canciones en japonés. En el estreno de *Marco*, las canciones de apertura y cierre tuvieron su versión en castellano. No están contadas todas las ediciones en casete o disco de 45 rpm que se vendieron, con aquellas canciones de la tele de ambas

series.. La era de los dibujos japoneses no había hecho más que empezar.

A estas dos series podemos considerarlas antecedentes de la emisión de *Mazinger Z* por varios motivos, aparte del país de origen de las producciones con *Heidi* y *Marco* se había iniciado y consolidado respectivamente un tipo de producto con una gran aceptación, lo que presumiblemente hizo que TVE buscara más allá en esa cantera nipona que tan buenos resultados estaba dando. Y decimos "más allá" en varios sentidos, uno de ellos el hecho de que se buscara una producción que se había estrenado originalmente dos



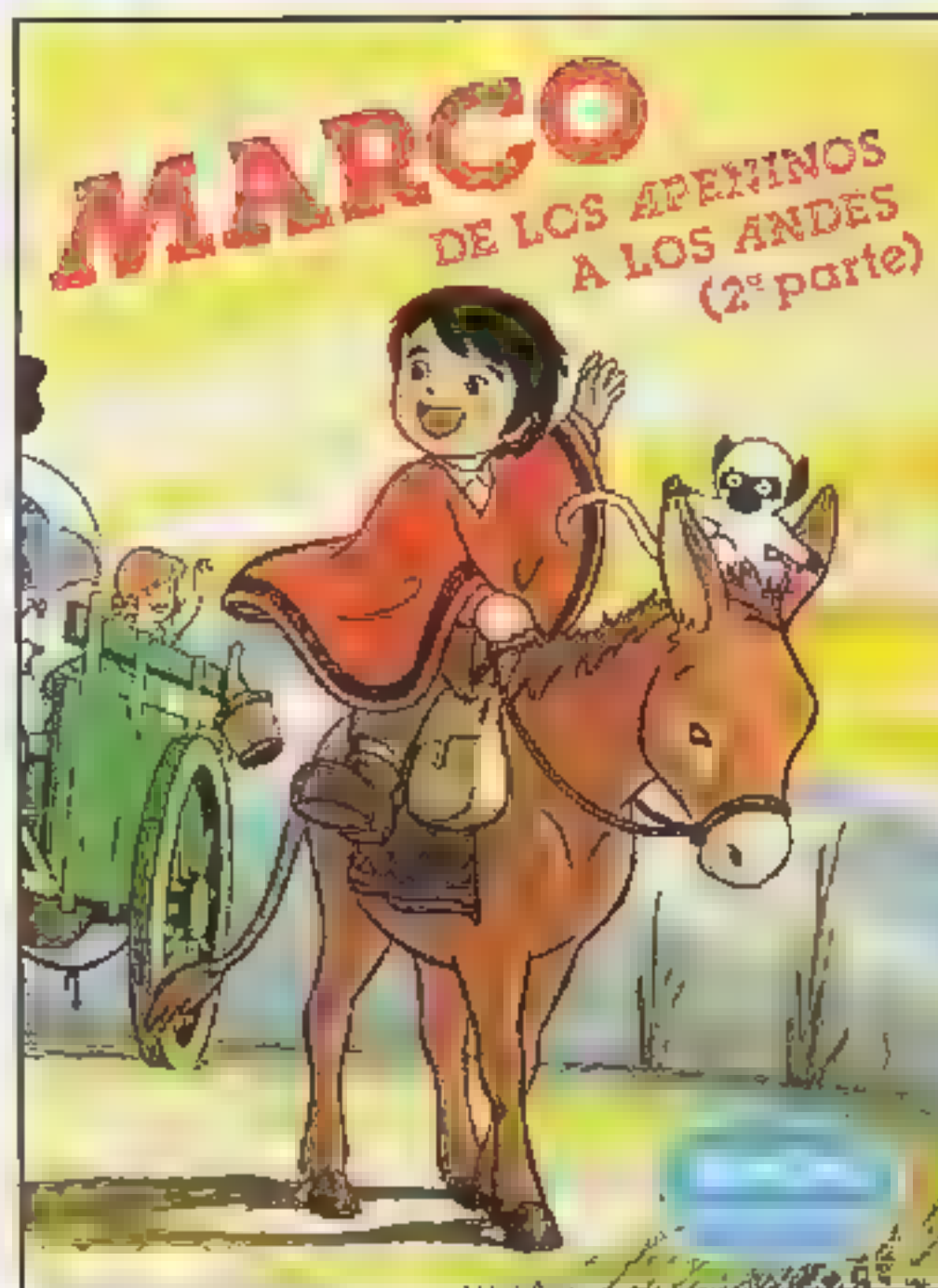
años antes que *Heidi* (1974), ya que *Mazinger* era de 1972.

Aunque lo cierto es que ya había encontrado otra: *El perro de Flandes*, del estilo de *Heidi* y *Marco* y también basada en una obra literaria de contenido muy dramático. Se estrenó el mismo año que *Mazinger Z*, pero no en esa franja estrella de la programación que era el sábado-tarde. Esa fue reservada para el estreno de aquel hallazgo...

Hasta la fecha se habían estrenado series que provenían de adaptaciones de obras literarias cuya característica común era el género que podríamos llamar *novela dramática* o *novela dramatizada televisada*. Semana tras semana, asistimos a las aventuras y desventuras de los niños protagonistas, que sufrían de lo lindo, pero que no cejaban en su empeño de buscar la felicidad ideal: la de Heidi en sus montañas o la de Marco en los brazos de su madre. Eran emocionantes, no solo en el sentido del interés de ver cómo seguía la historia la semana que viene —sobre todo en el caso de Marco—, sino también en el sentido de que tiraban de las emociones. Las escenas, esta vez en la vida real, de lágrimas disimuladas o no, de niños, madres y abuelas frente a la pequeña pantalla, se hicieron habituales. El interés humano de las emocionales frustraciones de los pequeños personajes y la identificación con ellas, llevó a ambas series al éxito y a la glorificación de la franja horaria en la que se emitieron.

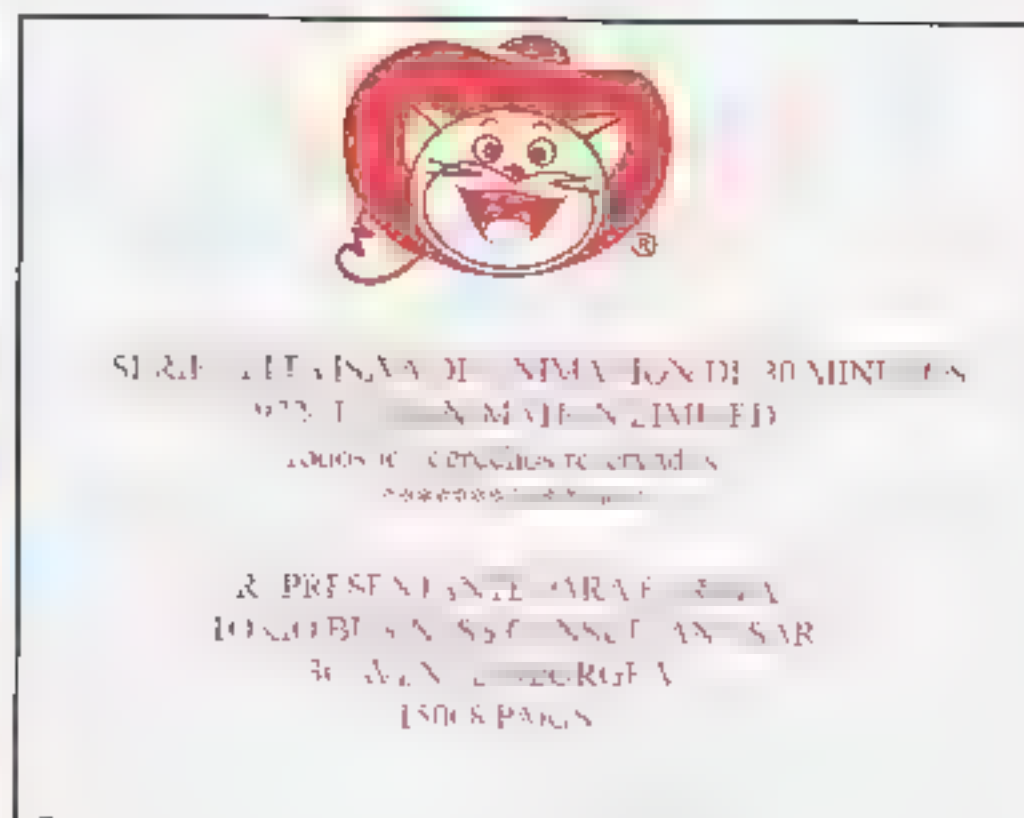
Pero muchas mamás y abuelas abandonaron su puesto frente a la tele cuando se estrenó *Mazinger Z*, el 4 de marzo del año siguiente. Aquello era diferente. No era la primera serie japonesa, pero fue la más partícipe del éxito que estas tuvieron. La historia había triunfado ya en Japón, donde inauguró todo un subgénero de la ciencia-ficción animada. Pero en España fue toda una novedad, un golpe de color y un impacto del que las series japonesas anteriores habían sido un antecedente, no en la temática —claro está— pero sí en la toma de contacto de Occidente con el arte japonés de la animación. De hecho, *Heidi-Marco-Mazinger Z* puede considerarse la trilogía japonesa de series de los setenta en España.

Todo empezó en una feria de París en 1977, donde los comerciales de TOEI DOGA, la productora de animación que había realizado *Mazinger Z*, exponían su catálogo de series para los ejecutivos de televisión que se encargaban de ver y comprar nuevos produc-





tos Se dice que la serie fue ofrecida a la televisión francesa, que decidió no adquirir los derechos de emisión. Pero si fueron adquiridos por España, convirtiéndose así en el primer país de Europa en el que se emitiría. También Puerto Rico y Filipinas se la llevaron a casa. Los motivos que tuvieron aquellos que tomaron la decisión de comprarla se desconocen, pero no tardarían mucho en descubrir que esa decisión fue acertada.



Folleto de promoción
distribuido por
Toei Doga en 1977

Francia se decidió por otra serie de las del catálogo. Grendizer, y la estrenó el mismo año que Mazinger en España, el 78, pero en el mes de julio. Qué le verían los franceses a la tercera serie de la saga robótica de Go Nagai, que rebautizaron como *Goldorak*, no lo sabemos. Tal vez fue la animación, o más bien que la historia tiene relación con personajes del espacio exterior, y la fiebre espacial estaba en auge. En Italia pasó lo mismo y el 4 de abril del mismo año se estrenó *Atlas UFO Robot*, y esta vez el nombre del robot protagonista fue *Goldrake*. En ambos casos, el éxito fue enorme y los franceses e italianos de cierta edad aún lo recuerdan.

En cualquier caso, no fueron los cómodos criterios de copia del éxito ajeno los que sirvieron para que TVE comprara una serie que era la primera en estrenar. Apostaron por la novedad y consiguieron impactar a los televidentes más jóvenes, a los que la serie iba dirigida. Por todo lo expuesto, 1978 se convirtió en el año de desembarco de los robots de Nagai fuera de su país de origen.

La TOEI DOGA había preparado una versión de la serie, realizando una selección de capítulos, que tradujo al inglés. Esa versión constaba de menos de 60 capítulos, que en una serie de 92 supone una gran mutilación. Los motivos tienen relación precisamente con los asuntos comerciales, ya que una serie tan larga podía ser poco atractiva para su venta (las series emitidas habían durado máximo un año). Hoy día, conocida ya la serie en su totalidad, es muy posible que influyeran motivos artísticos, es decir, que la selección reflejase los mejores episodios a criterio de la productora, eliminando de raíz los del último tercio de la serie, que se alargó debido al éxito en Japón, por la calidad irregular de esa última parte.

Si todo producto verdaderamente nuevo inicia una pequeña revolución en su campo, tras los antecedentes que supusieron *Heidi* y *Marco*, la revolución estaba servida. El cariz que tomó la novedad confirmó la sobremesa de los sábados como el momento de los niños que venía siendo desde el 74, pero de manera literal, con la nombrada expulsión de mamás y abuelas, e incluso niñas, con todas las excepciones que se quiera. El caso es que los niños españoles de entonces no sabían lo que se les venía encima. En un sentido muy positivo, claro está.

En ese mes de marzo, y casi sin previo aviso -las reiterativas promociones de estreno de programas son un invento posterior-, se estrenaba "El nacimiento de un robot milagroso", primer episodio de la experiencia Mazinger. Teníamos todos billete gratis para pasar la primavera y el verano en los alrededores de las montañas Fuji.

Esta transición desde la *novela dramatizada* a esta serie de otro género con más "acción", se hizo de manera brusca, en ese horario, pero el viejo seguiría en las tardes de lunes a viernes de *Un globo, dos globos, tres globos* (1974-79) con la recordada M^a Luisa Seco y *El circo de TVE* (1972-83). El cambio ocuparía la plaza solo seis meses y, como veremos, se regresó al gusto y estilo anterior pasada esa etapa, que significó en números la emisión de solo 27 episodios, cortados de manera tan brusca como bruscamente llegaron. Pero dejaron huella.

■ Un fenómeno de masas

El momento más esperado de la semana

La baza fundamental con la que jugó la serie *Mazinger Z* fue la novedad. Hasta entonces, como hemos visto, las series de dibujos animados "para niños" habían sido otra cosa. Por otro lado, estaban las "píldoras" animadas de unos cinco minutos de duración (como *La pantera rosa* o *El Oso Yogui*, por ejemplo) que salpicaban desde hacía años el momento de la programación infantil, fuera a la hora que fuera, se encontrara en medio de un programa-contenedor para niños, o no.

La nueva serie del coloso mecánico suponía la entrada en un género fascinante, que venía generando productos muy variados, en cine y televisión, que se hacían más y más sofisticados mientras se desarrollaban los conocimientos científicos desde los años cincuenta: la ciencia ficción. Y no se trataba de una historia que pudiera convertirse en un cuento, al estilo tradicional. Solo podía vivirse si se veía la serie, porque sus atractivos se encontraban en los momentos impactantes que se viven viéndola. Era una experiencia muy visual, sin que la traslación al terase una vez un malvado científico que planeaba conquistar el mundo... fuese tan efectiva como sí lo sería en muchas de las series nombradas anteriormente.

Mazinger Z puso de repente ante los ojos de los niños que se sentaban frente al televisor, unas imágenes llenas de color. Y digo "color" no necesaria-





mente en sentido literal aunque también porque muchos disfrutaron de la serie en los televisores en blanco y negro; ese "color" se refiere más bien a las sensaciones que la realización de la serie logró en su público y en su época.

Hasta ese 4 de marzo, el reducto de las fascinantes vivencias que proporcionaba la ciencia ficción para el espectador, había sido mayoritariamente el cine, *la sala de cine*. Aunque no hablemos de dibujos animados, la experiencia que supone la evolución del género fantástico había llegado por aquellas fechas de finales de los setenta a su época dorada. La tecnología artesanal que empezaba a desarrollarse creó productos que cambiaron el espectáculo para siempre. Un joven Spielberg rodó *Tiburón* (1975) y *Encuentros en la tercera fase* (1977), del mismo año que *Star Wars* (de George Lucas) y *Superman* (1978) de Richard Donner.

Star Wars (*La guerra de las galaxias* en España) se estrenó aquí el año anterior al estreno de *Mazinger Z*, y *Superman*, en el mismo año, ya pasada la serie.

La excursión al cine de los niños con alguno de sus padres, o con los dos, era por entonces una vivencia intensa. En medio de aquellas grandes salas, separadas de los vestíbulos del local con gruesos cortinones y pesadas puertas, se vivieron horas de la magia del cine, en que toda fantasía podía ser. La novedad y el impacto causado por esas imponentes producciones generaron sensaciones fuertes, al ritmo de la música de John Williams, que solo la visita a la sala de cine del pueblo o de la ciudad podía proporcionar. Pero claro, esas experiencias puntuales dependían de los adultos, de que nos llevaran a tal o cual cine, pagaran las entradas, y hasta de que nos hubiéramos portado bien y sacado buenas notas, en algún caso... en fin, dependían de circunstancias externas, que hacían menos accesible el disfrute. Pero esa experiencia había llegado a casa...

Aun contando con todas las diferencias de lenguaje entre el cine de imagen real y la animación, y entre la experiencia puntual de una película y la



extendida de una serie semanal como Mazinger Z, el tipo de vivencia, ese gusanillo difícil de explicar como las mejores cosas de la vida, era de la misma especie que su cita de los sábados con Mazinger. He ahí el secreto de su éxito.

El resto de las circunstancias puntuales y locales de la llegada de la serie a España, se confabularon para que lograra ese éxito: para empezar, la franja de la programación escogida fue el horario estrella, que ya llevaba más de tres años largos funcionando y consolidada. Por otro lado, el doblaje que se realizó en los estudios Sonigraf de Barcelona contribuyó a dignificar la serie, añadiéndole una pátina de serie seria: muy diferente hubiera sido el resultado si se hubiera doblado

a los personajes con voces agudas o falsetes caricaturescos.

La traducción realizada de los textos estuvo a la altura, dando lugar incluso a que la serie pudiera efectivamente ser seguida por todos los públicos, independientemente de que estuviera destinada a niños y adolescentes.

También fue una coincidencia favorecedora el hecho de que su fecha de estreno propiciara que su desarrollo coincidiera con el buen tiempo, con los días más largos y las horas de luz, con las comuniones (sobre todo para el asunto *merchandising*) y las vacaciones de verano después. Aunque eso del buen tiempo le supusiera perderse un capítulo por coincidir con una excursión escolar a un niño que conocí .. Así se pudo jugar mucho más rato a Mazinger, dibujarlo o cambiar sus cromos. Podríamos nombrar como otro punto a favor el hecho de que se respetase su emisión semanal, que dotó a la serie de gran expectación de semana a semana, aunque esa cadencia estaba garantizada en TVE, puesto que era la usada para programar las series infantiles habitualmente. En otros países en donde se emitió posteriormente se hizo de forma diaria, aunque emitieron la serie íntegra, eso sí.

Lo verdaderamente afortunado fue que la novedad que suponía la serie calase tan hondo y fuera fuente de diversión y juegos para muchísimos niños de entonces. Como afirmaba Aurelio Sanz Arranz en su libro *Mazinger Z, la Enciclopedia*, en el tomo 1, página 37:

“Mazinger Z fue la primera serie de su género y aunque se repitiera a sí misma, no repetía esquemas de series anteriores, por tanto llegó al público fresca y llena de energía. Además de la eterna lucha del bien y del mal bajo la novedosa estampa tecnológica de los robots gigantes, también aportaba una mezcla de acción, terror, comedia y drama, algunas veces todo en un mismo episodio ..”.



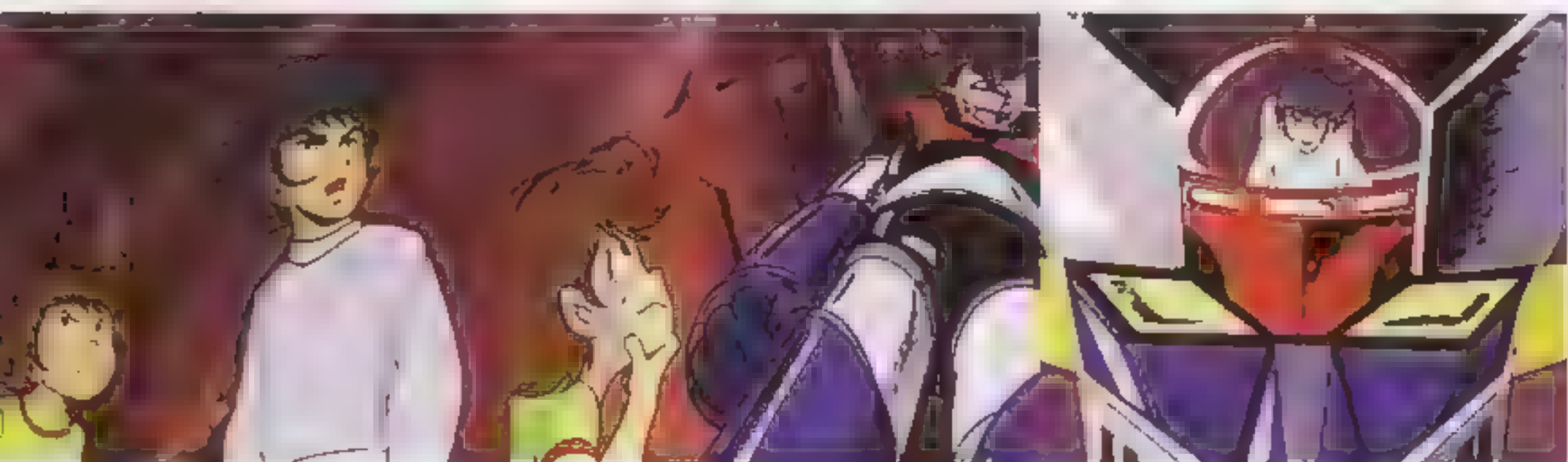


Así, el sábado después de comer -o a veces durante la comida, ya sabemos como somos los españoles con los horarios- fue el momento más esperado de la semana aquel año para toda una generación. Las sorpresas en Mazinger Z estaban garantizadas y previa a ellas existía verdadera expectación sobre la trama de la semana, sobre qué dificultades se le presentarían a nuestro héroe gigante. Todo ello generaba auténtica curiosidad.

Para los cánones de la época y para los niños -tras lo visto y experimentado hasta la fecha en series anteriores-, la animación de Mazinger Z se les antojaba fantástica, llena de buenos dibujos en acción. Mucha acción. Y tenían mucho tiempo -una semana entera- para magnificar y redondear la experiencia de un capítulo, limando así en su recuerdo todos los defectos técnicos que pudiera haber tenido, que los niños -de todas formas- no veían demasiado. La música contribuyó de pleno a la experiencia global de la serie, que venía equipada con una extensa banda sonora, cuyos cortes incidentales (los que se usan para acompañar a la acción) resaltaban e intensificaban mucho en los momentos álgidos de cada episodio. La impronta que quedaba después de cada uno de ellos llevaba a prolongar la acción en los juegos... “¡Puños, fueera!”...

Pero... ¿qué tenía la nueva serie que fascinaba y mantenía atentos e hipnotizados ante el televisor a sus jóvenes espectadores?

Los dos primeros episodios plantearon la novedad de la serie y generaron la intriga y la curiosidad por su extraño argumento, jamás visto en series anteriores. Llamó la atención la carrera en moto de los chicos, Koji y Shiro, y sobre todo que, en el sótano de su abuelo, fueran capaces de dominar aquel extraño artefacto rojo, hacerlo volar y que encajara en la cabeza del robot gigante. Si aquellos niños solos, sin ayuda de los adultos, podían hacer algo así... La complicidad de los pequeños espectadores se ganó en ese momento



Llamó la atención también la fuerza del coloso, la aparición de Afrodita A y que se fuera formando una alianza entre los personajes que se iban conociendo. No creo que se entendieran demasiado las claves del pasado de los “mikeneses” y la primera batalla no fue muy espectacular... pero ya había mucha acción, con misteriosos rayos, puños volantes y huracanes...

Nuevos lugares, entornos tecnológicos nunca vistos ni soñados, se ha



rían familiares y constituirían atrayentes sorpresas para la retina de aquellos niños. El primero, el Centro de Investigaciones (de Energía) Fotoatómica(s), el Instituto, el laboratorio, como se le nombrase. En medio de los abetos de los bosques del monte Fuji, aquel edificio blanco de extraña forma, con elevados y picudos salientes, lleno de grandes salas de brillantes suelos, con computadores, botones y palancas, y grandes e iluminados hangares donde podían reparar a Mazinger y a Afrodita A.



Por otro lado, las salas tecnológicas -esta vez dominadas por una luz rosa y violeta-, desde donde los malos dirigían sus ataques. Aquella isla llena de ruinas que se destruían cada vez que salía un bruto mecánico, a la que precedía el Barón Ashler desde la pasarela de su submarino. El doctor Infierno



tenia espejos, que realmente eran pantallas, apoyados en estatuas. Pantallas grandes y pequeñas desde donde podían ver las batallas, pantallas en los submarinos, en la fortaleza... por todas partes, integradas en consolas de botones y más botones. La fortaleza Salude, ese enorme ingenio submarino con una isla propia, impresionante en sus dimensiones y tantas veces aparecida en la costa, base de los brutos mecánicos al ataque, manejada por los máscaras de hierro. La fortaleza Güel (Ghoul), la sorpresa volante, aparecida para dominar el aire, para cargar más brutos mecánicos y *"que puede volar sin*

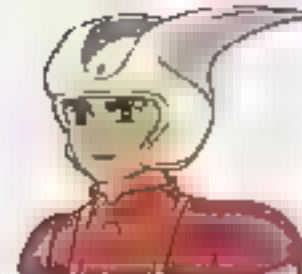




necesidad de repostar ni aterrizar en ningún lugar de la tierra" que decía su creador, el Dr. Infierno. La boca de la "Güel" se abría y vomitaba ingenios desde su pasarela, gobernados desde su puente por el Conde Brocken, con ayuda de una nueva tropa: los cruzados de hierro. Más adelante la Budo (Bood), nueva fortaleza submarina, poderosa y con apariencia de gran submarino, que nunca hizo sombra al recuerdo de la Salude... El Instituto tenía una pequeña navecilla con aspecto de platillo volante; Brocken tenía la suya para descender desde la fortaleza volante ..

Tras los escenarios tecnológicos y las "fortalezas", los niños se familiarizaron con las poderosas armas del robot protagonista: los puños volantes, lanzados en el doblaje español al grito de "¡Puños fuera!"; los rayos "láser" emitidos por los "ojos" del Mazinger (rayos fotoatómicos o fotónicos en la versión original); el impresionante y rojo "fuego de pecho"; el huracán de la "boca" (del que nunca se entendió bien su poder porque no se dijo que fuera corrosivo); los misiles lanzados desde la "barriga", instalados más adelante, y hasta la descarga eléctrica del robot luchador. Los misiles pectorales de Afrodita A, que, aunque casi siempre inútiles, lanzaba Sayaka con la esperanza de lograr algo. El planeador fue utilizado varias veces como arma volante, sobre todo frente a "brutos" que dominaban el medio aéreo antes de que Mazinger volara. Los "retroimpulsores" para el mar, instalados ante la amenaza submarina... Los niños aprendieron esas nuevas palabrejas, nombres de ingenios imposibles en su vida real, pero que les divertían. El reloj-comunicador de Koji y Sayaka, un *gadget* tecnológico (más cercano a nuestros días que a los de los niños que fuimos) y, en fin, una retahíla de términos que aprendieron y con los que jugaron: radar, mach 5, la barrera electromagnética, los objetos voladores no identificados... Eso sin contar con las armas que desplegaban los brutos mecánicos, como los rayos ultrasónicos de Belgas





V5, el cinturón absorbeenergía de *Brutus M3*, el "termodisco" del *Grengus C3*, la extraña arma psicotrópica de *Desma A1*, la bomba atómica de *Glanada E3*, la invisibilidad de *Rokron Q9*, la hebilla solar de *Rod R2*, las placas magnéticas de *Bazil F7* o la bomba de cobalto de los hermanos Blazas. Mientras tanto se hablaba de diseños tecnológicos, puestos en los planos de las alas del *Jet Scrande*, hechas de la poderosa superaleación Z, de la que vimos su proceso de extracción y templado. Los telespectadores oyeron hablar de la aerodinámica del *Scrande* o del entrenamiento antigravitatorio... En fin, todo un con

junto de términos, la mayoría basados o inspirados en la ciencia real, tenían su expresión fantástica, divertida y fascinante en la tele.

Muchos de los episodios que se emitieron captaron la atención de los pequeños espectadores, que vivieron de verdad los momentos más intensos, el suspense generado por los planes de "los malos". Como el secuestro de los tres profesores, noqueados en la bolera, las vicisitudes de *Afrodita A* y *Sayaka* siguiendo a *Belgas V5* y cayendo en el escondite secreto a través de arenas movedizas. El silencio de algunas breves escenas de *Afrodita A capturada*, resaltan el suspense y la intriga del momento en que el bello robot va en pos de las partes volantes del bruto, que la atrae a la trampa que le tenían preparada. El robo de los diamantes de *Brutus M3* por los buscadores de oro, suplantando a dos máscaras de hierro y los posteriores sucesos del apuro de



la cueva: el apuro que Shiro, Boss y los muchachos pasan encerrados en aquella mina apartada en las montañas Fuji, viéndose por casualidad envueltos en aquel lío del diamante, del que salen también por las justas; por la presencia de Riko, el espía del Barón Ashler en Nueva York, husmeando en los proyectos del profesor Yumi para comunicarlos después con unas antenas que salían de sus orejas; y sobre otro impostor: el falso profesor Smith, miembro de la rama americana de la máscara de hierro y sus manejos nocturnos; la inquietante aparición del Conde Brocken, que deja arrinconado al habitual de las batallas, el Barón Ashler; el descubrimiento o no del pasadizo secreto del hangar del Scrander; o el momento en que los técnicos del Instituto querían que Mazinger saliera a luchar en secreto, sin que se enteraran los invitados de la fiesta de aniversario del Centro; los hermanos Blazas, deslizándose en la piscina para colocar el hilo explosivo de una potente bomba, la madre suicida y el niño providencial o el plan de hipnotizar a Boss del Conde Brocken.. Aunque a partir de más o menos la mitad de la serie, la intriga de cada semana era saber quién atacaba como comandante, si el Barón Ashler o el Conde...

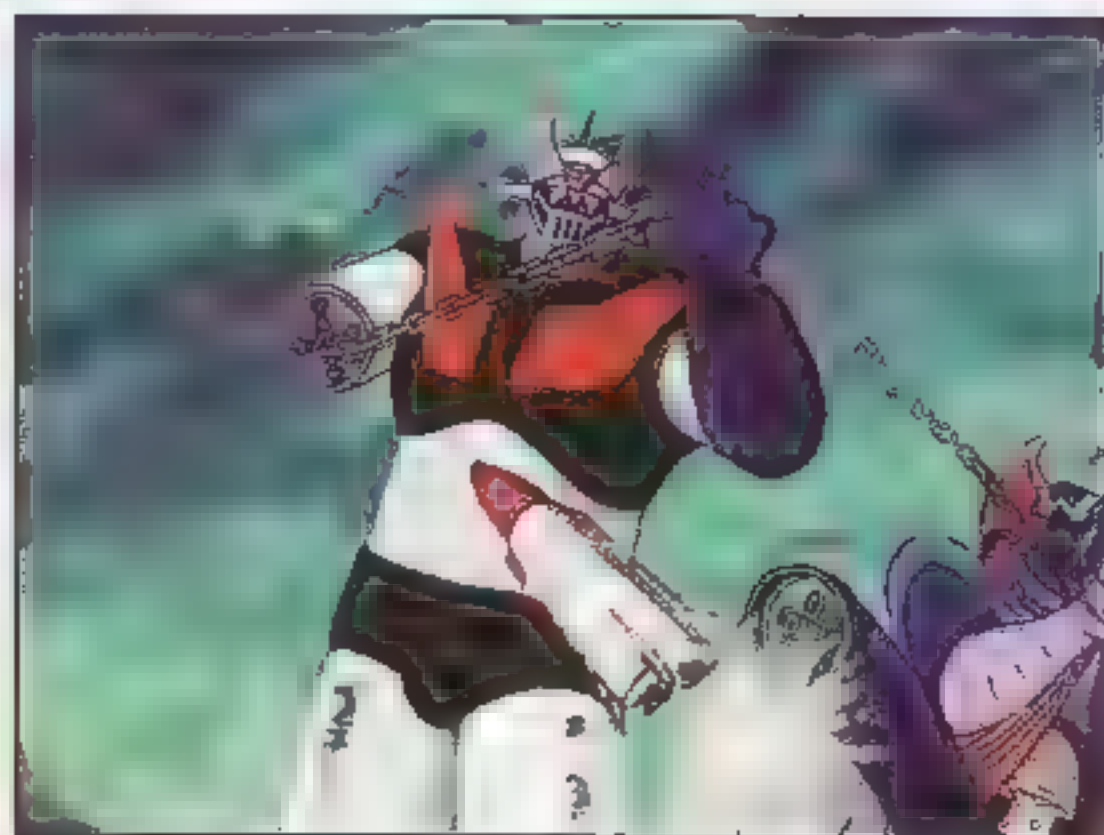
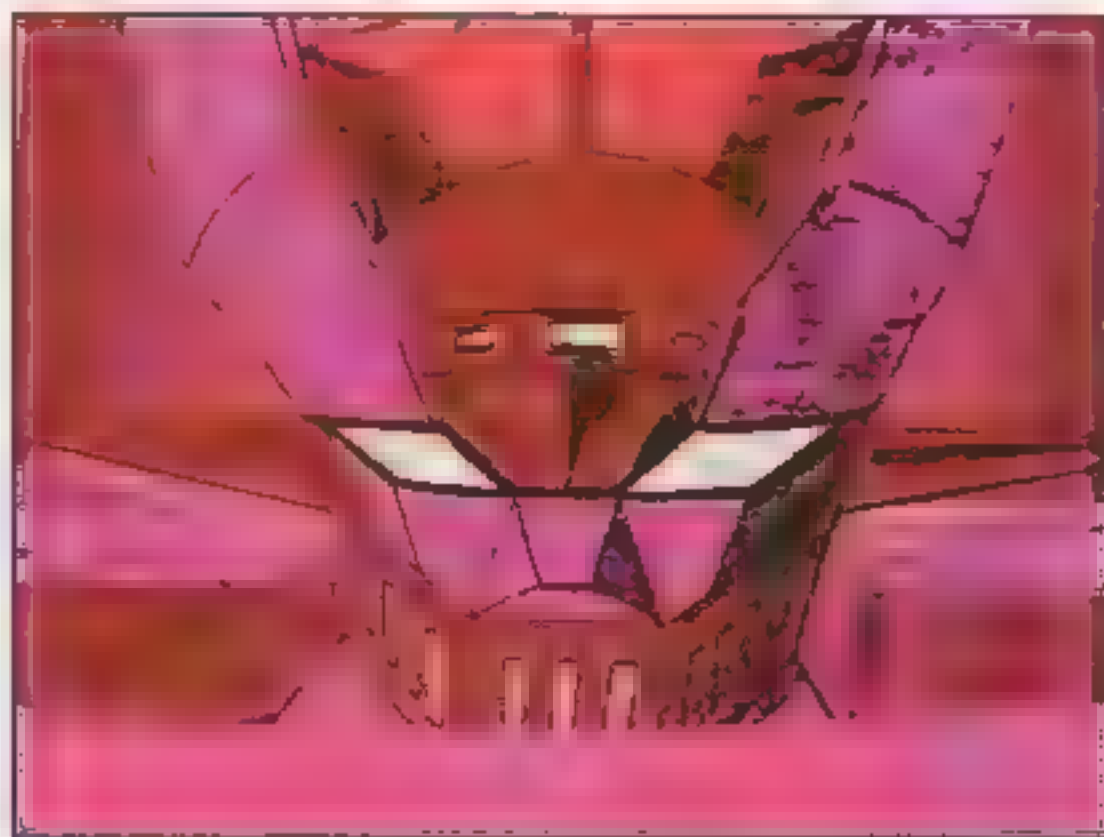
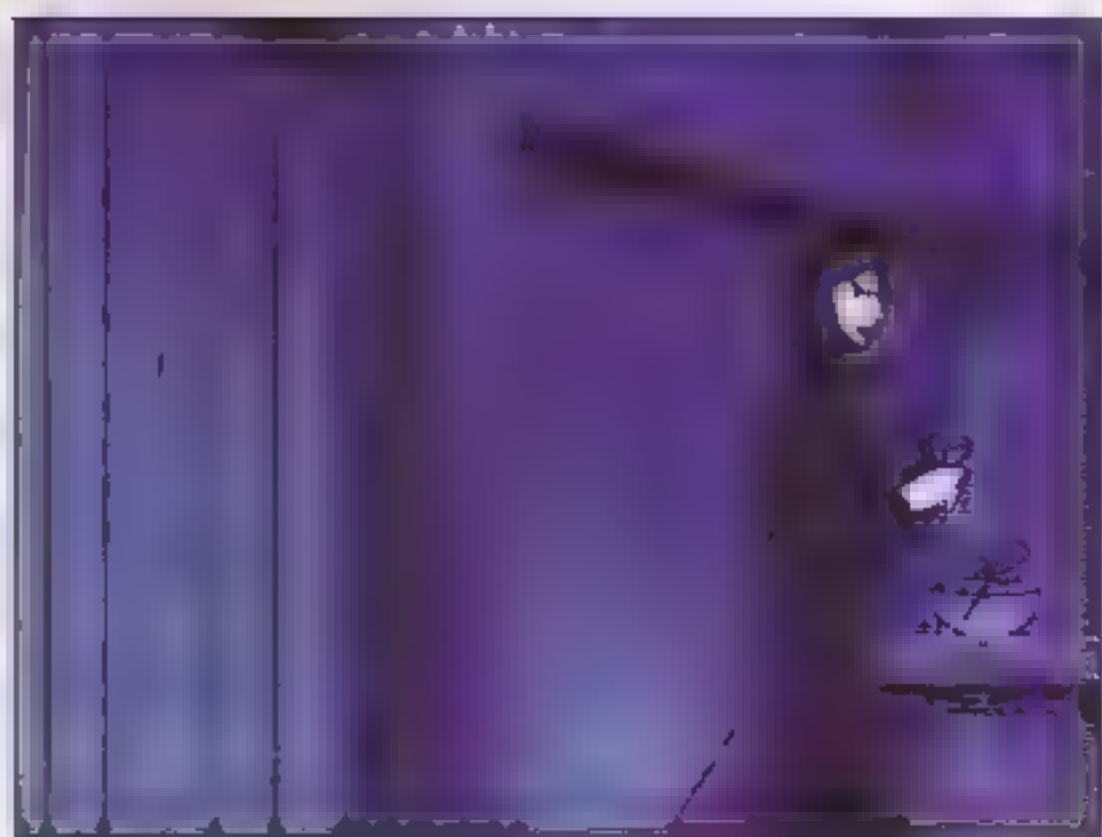
Aparte de la novedad que suponía la aparición de ingenios tecnológicos, uno tras otro, y de la intriga y la acción de muchas tramas, Mazinger Z dejó un buen puñado de escenas memorables.

Solo refiriéndose a esos 27 episodios emitidos hasta la interrupción abrupta de la serie, los pequeños espectadores quedaron cautivados por momentos nuevos e impactantes, estelares apariciones de brutos mecánicos y sucesos que la lucha contra ellos producía en las tramas, que aun siendo de una simpleza absoluta (primera batalla / derrota, frente a segunda batalla / victoria, de la mayoría de los episodios) conseguían insuperables momentos, debidos a la buena realización de la serie, a sus guionistas y directores. La escena del súbito montaje de Demos F3, acelerando la imagen en un determinado plano, su enfrentamiento a lo Godzilla a tanques y jets que lo bombardeaban y su victoria absoluta, acabando con ellos como si de pequeños estorbos se tratara; la introducción de un nuevo medio, el mar,





realza la aparición y las fechorías de Glossam X2 y sus memorables tijeras corta barcos. Aparte de la conseguida dramatización del episodio, el nuevo medio acuático supuso un reto nuevo que dejó pegados a la pequeña pantalla a muchos niños, por ver cómo lo resolvían. La instalación de los retroimpulsores dio lugar a la ventaja de Mazinger, pero el guion tenía preparado un par de golpes de efecto para el final del episodio. Ya podíamos ver al robot luchador sobre las olas, navegando majestuosamente como en el episodio protagonizado por la fortaleza Salude, en que se sumerge a más profundidad y se las tiene con un robot eléctrico, compuesto desde una bola erizada de pinchos, que se despliega en dos movimientos y ¡voilà!... tenemos delante al bruto mecánico que se hacía esperar en el episodio. Antes de eso, la realización de un episodio concreto sorprendió a los niños espectadores con una sofisticada escena el Barón Ashler tocando solemnemente un órgano de tubos. Se rompe una cuerda de un arpa. El Barón se pincha con la espina de una rosa, la gran sala se tiñe de un color rosado y... Mazinger aparece, quebrando el suelo a los pies del doble personaje... Vaya presentación del episodio del primer robot volador, aquel que iba equipado con cámaras radiográficas y tenía aspecto de murciélago, que acaba asido por una cadena en tensión y defendiéndose hasta el último momento ¡volando un brazo de Mazinger!

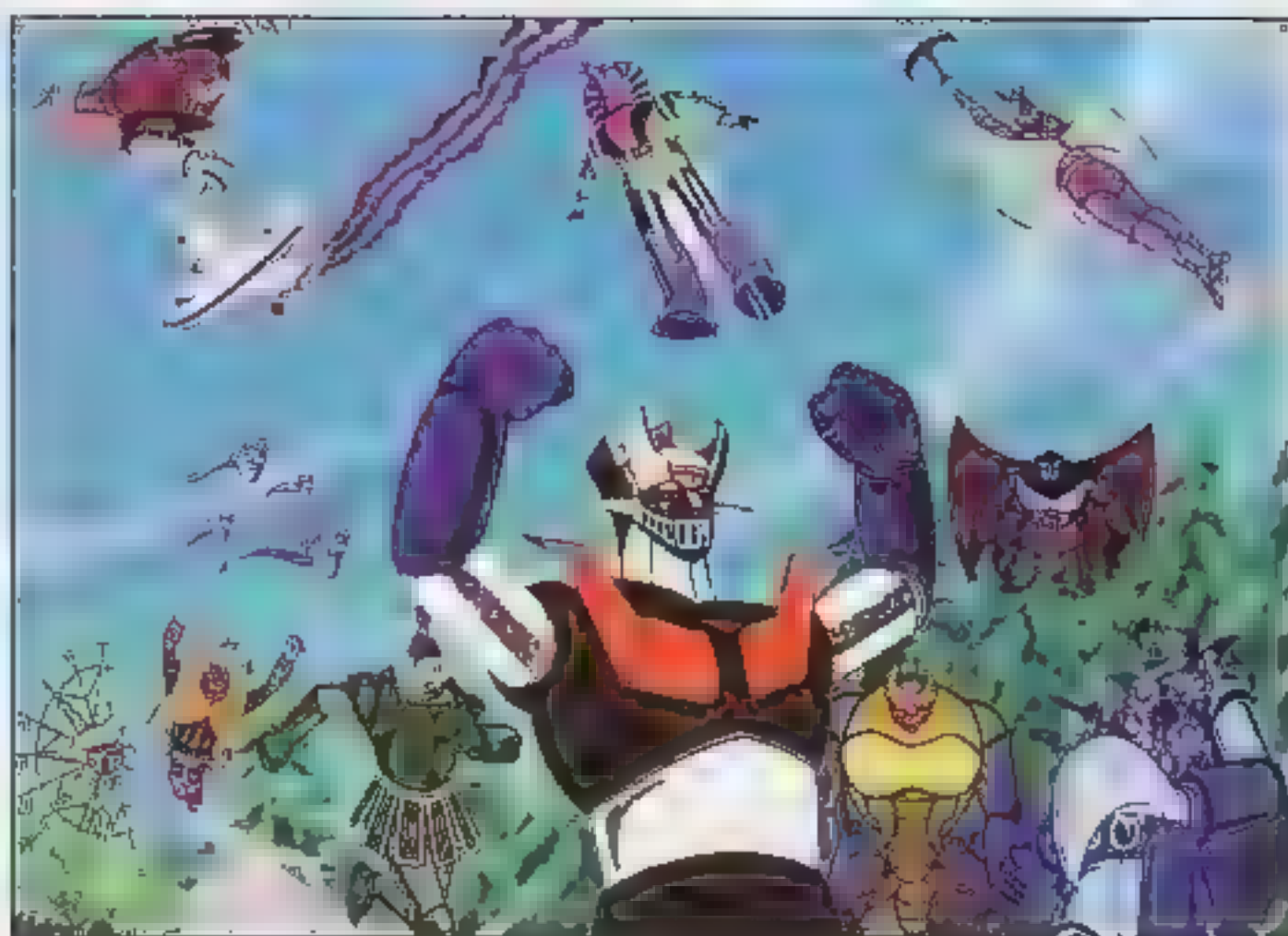




Los giros de guion, siempre sorprendentes, superan ese esquema narrativo tan criticado por los adultos. Solo los recuerdos que algún niño de entonces pueda tener ahora sobre, por ejemplo, el monstruo supersónico Jinrai, que acabó levantando por los aires a Mazinger Z y fue fundido *in extremis* con el fuego de pecho, mientras el robot protagonista caía en el vacío... o las mazas esféricas de Grengus C3 (aunque no se acuerden de ese nombre) volteando a Mazinger una y otra vez en el aire, y el momento en que se suelta de las cadenas del monstruo mecánico, *in extremis* también y al grito de "¡Ma-zinger!!... solo esas dos escenas-recuerdo demostrarían bien a las claras el impacto estético y dramático que tuvo la serie.

Son muchos los momentos álgidos e imágenes impactantes que no es posible enumerar sin cansar al lector: Mazinger abatido y electrocutado por los esfuerzos ante el volante Gelbros, el héroe mecánico en su primer vuelo, asido a dos cohetes; el líquido cegador de Baras K9 y la caída del avión de Yumi; los destellos de maldad en los ojos del espía Riko, y sus antenas de las orejas; la tácticas del Conde Brocken, su fortaleza volante y Gader F3 destruyendo la noria del parque de atracciones; las limitaciones aéreas de Mazinger frente a Kirma K5 y su hoz; la bandera blanca de Jairo J1 y los paracaidistas de Brocken... En fin muchas escenas y momentos de disfrute que lograron con brillantez superar la aparente sencillez argumental, provocando una vivencia intensa de la ficción animada que después mutaron a recuerdos brillantes que atraviesan las décadas.

La realización de la serie, desde el trazo de los dibujos a los recursos y efectos de la animación, mostró por primera vez muchas novedades impactantes a la audiencia: dibujos que eran brillantes y diferentes, con movimientos llenos de efectos, aderezados con gritos de guerra en el momento preciso, como los saltos de Koji al planeador o a su moto.

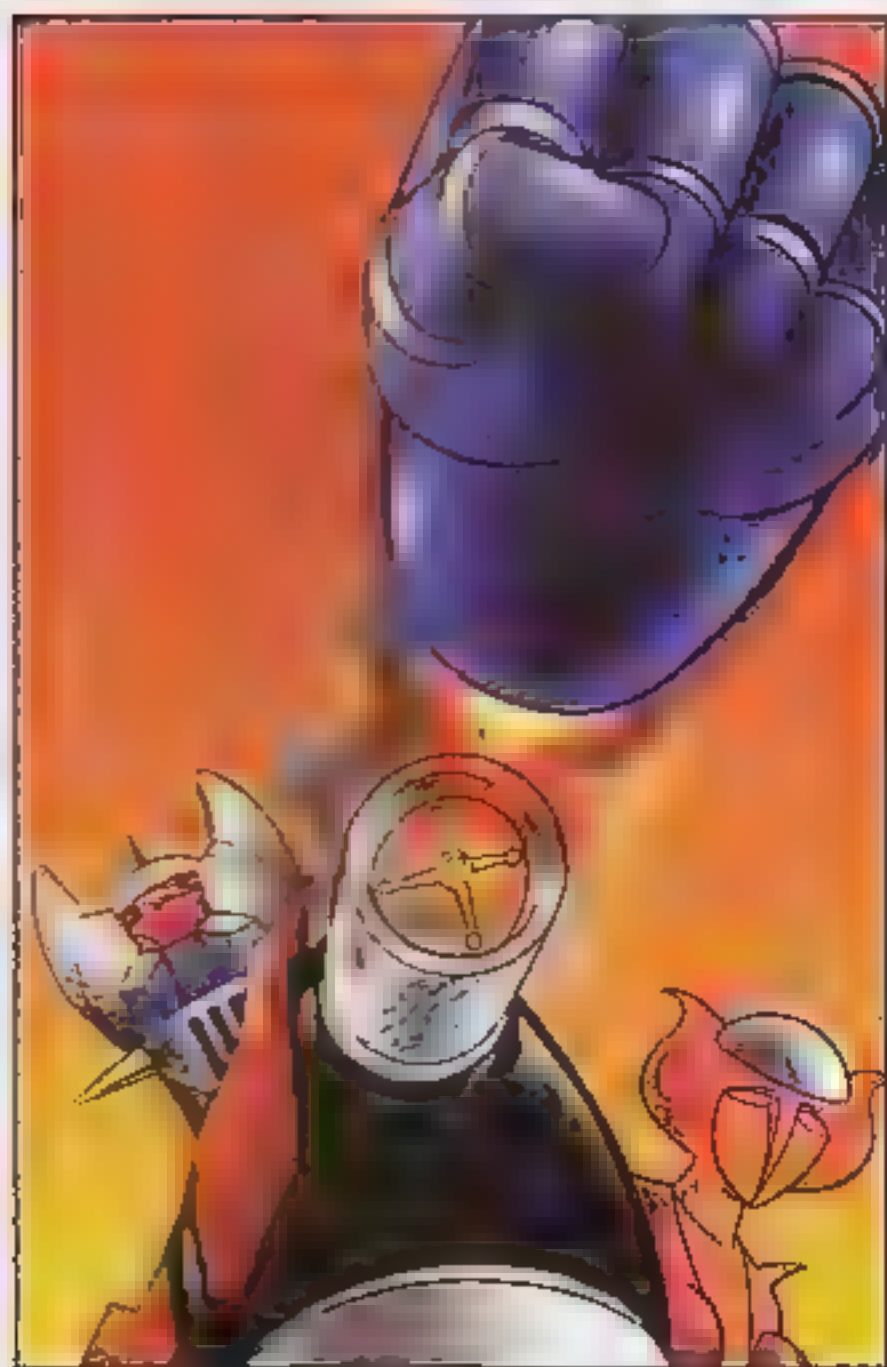




Las poses de Mazinger en ataque o defensa, o mientras corre en algunos episodios, con la banda sonora de timbales y trompetas de fondo, enfatizan la acción y dan relieve al robot protagonista, así como los sonidos de los movimientos y de los pasos de los robots y los gestos y expresiones de los personajes, a destacar los de los malos. Sirva como ejemplo el catálogo de rictus y muecas del Barón Ashler, delineados con sombras y volúmenes.

A la mezcla se le añade una música que realza fuertemente la acción, desde las nombradas fanfarrias de ataque del protagonista y sus oponentes hasta los pequeños compases cortos, tipo "tachán", usados cuando aparece un bruto mecánico o en la presentación del episodio, ambos momentos a cargo del narrador, mientras unas extrañas letras aparecen en pantalla. .

Los fondos, llenos de luz, y los cielos matizados de colores son el complemento perfecto a la trepidante acción, como los planos en perspectiva de robots y pilotos, los reflejos metálicos de los ingenios o los efectos de sonido que suponen las voces con eco de Koji o Sayaka desde sus robots o el deje metálico de la voz de Infierno, Ashler y Brocken, que son realzados por el influjo de su dibujada presencia (al estilo de Darth Vader cuando caminaba majestuoso, mientras sonaba la pieza musical que todos recordamos). Los destellos en los ojos de los personajes o la aureola de luz de la cabeza de Brocken en su aparición estelar, dan a la serie su estilo peculiar, con innovadores recursos de la narración como los fotogramas partidos en algunas secuencias, los efectos de transición o las pantallas multiángulo que aparecen en el episodio de Jinrai. Todo ello impactó a toda una generación de espectadores, que no había visto nada igual. ¿Cómo no iba a gustar Mazinger Z?

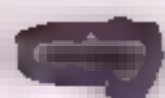


El fenómeno "Puños fuera"

En la cultura de masas se ha dado en llamar "fenómeno" a esa situación colectiva en que algo tiene trascendencia para un gran número de personas a la vez, lo cual se da con relativa frecuencia en un medio de comunicación tan poderoso como la televisión.

A finales de la década de los setenta, la tele ya hacía tiempo que era uno más de la familia y muchos programas llegaron a ser míticos por muchas razones, entre ellas la repercusión lograda por su novedad y difusión. Pero hay una característica especial de la televisión de España que hacía multiplicarse esa capacidad de notoriedad pública de muchas creaciones: la existencia de solo dos canales.

Aparte de por lo enumerado en la sección anterior, no hay duda de que la serie Mazinger Z fue ayudada por esa circunstancia, como tantas otras. Se dice que tener éxito era relativamente fácil en el estreno de casi cualquier programa que TVE emitiera en la franja infantil-familiar, al tener un solo canal, y que era sencillo porque la avidez de





entretenimiento y emociones de la audiencia infantil se satisfacía con casi cualquier contenido. Pero solo las series con "algo más" pasaron a la historia de la televisión y a los recuerdos que nutren el imaginario colectivo en España. Podría dar aquí un listado de series que pasaron sin pena ni gloria al olvido, pero no aburriré a nadie con esa enumeración, precisamente porque pocos se acordarían.

La audiencia de Mazinger Z llegó a los cinco millones de espectadores, según el EGM (Estudio General de Medios) que realizó la Asociación Española de Anunciantes hasta 1993, cuando la empresa *Sofres* pasó a hacer la prospección de audiencias. Más allá de las cifras y los datos, sabemos hace ya cierto tiempo de la audiencia millonaria que tuvo la serie gracias al impacto actual de los medios informáticos de comunicación y las posteriores redes sociales, en los que se detecta el fenómeno añejo que supuso Mazinger Z, que comentan miles de mensajes cruzados en ese gran espacio virtual que es internet. Pero a los mensajes que han descrito su emoción en ese "mirar atrás" al tiempo de la infancia, cuajado de recuerdos de las tardes de los sábados junto al coloso mecánico, se une la simple constatación del recuerdo colectivo común de la gente que ha alcanzado cierta edad, tan solo rascando un poco en los recuerdos de cada cual, en cualquier conversación.





Sin apoyarse en un gran *merchandising* como veremos más adelante en este mismo capítulo, la fama de la serie y sus personajes llegó a grandes cotas, con 22 minutos de televisión semanales.

El impacto y la influencia llegó a españoles de todas las edades. Si se me permite citar mis propios recuerdos, hubo adultos que jugaban, o bromeaban por las calles al grito de "puños fuera" o charlando alegremente del particular durante aquel verano del 78 (aunque muchos de ellos pronunciaban Mazin jer, y no Mazin guer como todos los niños, aunque, por otra parte, la de los adultos fuera en realidad la forma literal de leer un nombre al que en castellano le faltaba una "u"...)

De todos modos, y aunque sea algo lógico, no fueron esos adultos espectadores de toda la serie, ni mantuvieron la misma actitud. Al final, solo los niños fueron el blanco certero del fenómeno Mazinger. El impacto se produjo claramente entre aquellos infantes del 78, y muchos de ellos se convirtieron en los depositarios de aquella experiencia televisiva de la infancia y siguieron impresionados por ella muchos años después. ¿No es verdad, estimado lector?

Y es que *la serie era de una primera vez*, porque aquellos niños descubrían la primera serie de animación que aportaba sensaciones estéticas que nunca antes habían vivido. En otras franjas de edad, no coincidieron en la forma de vivir el entretenimiento que ofrecía la emisión de Mazinger Z. Es decir, es cierto que nunca un producto dirigido a los niños y jóvenes tuvo el mismo impacto en los mayores. Los adultos, aunque algunos expresaron simpatía por aquella serie, se fueron alejando de un producto tan nuevo en ese momento demasiado nuevo para que se comprendiera. Hasta las niñas, aunque vieron la serie completa, no la recuerdan. La mayoría, de la misma manera que sus compañeros varones. Pero, como que algunos de esos mayores tuvieron sobre la serie, críticos de la televisión incluidos, generó a su vez otro fenómeno: el de las protestas que finalmente darían un accidentado final a la emisión. Pero eso va lo veremos con más detalle.

Los niños, comprendidos entre los seis y los quince años, fueron los que disfrutaron y entendieron todo lo que la serie ofrecía. Y no solo les impresionó la novedad, ya que todas las novedades pasan, sino todas las cosas que latían en ella. Aquellas mentes inocentes vivieron las aventuras de su héroe mecánico y se identificaron con Koji a los mandos del planeador, en mayor grado aquellos que se encontraban en la media de esa franja de edades, en ese punto, hacia los ocho o nueve años, que llamo la infancia consciente. Aún se es un niño, con *todo* lo que ello implica de imaginación, ingenuidad e ilusión, pero se es lo suficientemente despierto como para apreciar muchos de los detalles que la producción ofrecía, de manera que fueron los que vivieron con más intensidad aquella experiencia.

La distancia de los adultos dejó muchas veces a los niños solos ante la tele, porque aunque estuvieran allí físicamente, no la siguieron como las anteriores. Los recuerdos sobre *Heidi* y *Marco*, dibujos animados novela





que seguía toda la familia, se mantuvieron en varias generaciones a la vez. Los de Mazinger Z *solo* los conservaron -más allá de la simple memoria sobre cosas pasadas- los niños de entonces, muchos de los cuales ya son padres hoy día. Alguno de ellos ha logrado transmitir la afición por la serie, aunque en un contexto tan distinto que nunca podría ser igual, por razones obvias, porque ya quedó muy atrás el momento histórico preciso que vio aparecer a Mazinger Z en aquellos televisores de grandes botones, con un panorama de entretenimiento infantil mucho más limitado, que avivaba la imaginación para jugar en la calle, entre otras muchas cosas, a ser Mazinger Z. Fue el momento y el lugar, en una conjunción de circunstancias concretas e irrepetibles, que impulsaron muy alto el fenómeno Mazinger, dentro del mundo interno de la mente de muchos niños.

Para resumir, la flamante novedad que supuso Mazinger Z, llegada en un momento y en unas circunstancias idóneos, supuso un éxito que superó el de las series japonesas anteriores, llegando a ser un fenómeno su impacto en la audiencia, independientemente de las cifras.

Pero la novedad no fue siempre entendida, de modo que algunos adultos adoptaron cierta distancia, en una reacción que va desde el simple hecho de no seguir la serie, por no conectar con su contenido, haciendo el comentario de que aquello era "raro" o muy exagerado -que solían hacer las madres con una sonrisa, o directamente "feo", que decían las abuelas, hasta llegar al otro extremo, el de considerar a la serie inadecuada para los niños, realizando una crítica abiertamente negativa. Esta última tuvo sus consecuencias, pero no implicó que se retirara a los niños de delante del televisor algo que quizás hubiera resultado muy difícil, sino que fue dirigida a los programadores.

Y mientras este fenómeno se producía, los niños vivían y atesoraban imágenes de su serie cada semana. Se convirtió en un juego más y cuando pasó, en un recuerdo entrañable de su infancia.





■ Recorrido de la serie en España y algunas curiosidades

Como ya hemos dicho, cuando TVE compró los derechos de emisión de la serie, se llevó la versión reducida que TOEI DOGA había preparado para el mercado internacional. No sabemos a ciencia cierta el número de capítulos exactos que se adquirieron, pero es muy posible que fuera esa versión reducida íntegra. Las tareas de doblaje comenzaron en el segundo semestre de 1977, de modo que estuvo lista para su emisión a principios del siguiente año. Antes de su brusca supresión de la programación, se emitieron 27 capítulos de esa versión, de manera prácticamente ininterrumpida (el único sábado que no se emitió el correspondiente episodio fue el 15 de julio, por la larga retransmisión de la Copa Davis de tenis).

La supresión llegó el 16 de septiembre, de manera totalmente sorpresiva. Esta sorpresa fue análoga a la que significó la llegada de la serie, pero de signo contrario. Los niños que se habían puesto delante del televisor aquella tarde se dieron cuenta que su héroe mecánico no aparecía. Es muy probable que algunos esperaran a que terminara lo que habían puesto en su lugar, para ver si se trataba de un cambio de hora. Pero el espacio de cine *Primera Sesión* llegó puntualmente. Hasta esa tarde, maldecida por muchos durante los años posteriores, el recorrido de la serie en España había sido quizá limitado, pero carismático e intenso.

Los aficionados de la serie, a los que va dirigida esta obra, saben de sobra el contenido de los capítulos emitidos y los no emitidos, en sus revisiones de la serie completa. Los álbumes de cromos han queda-



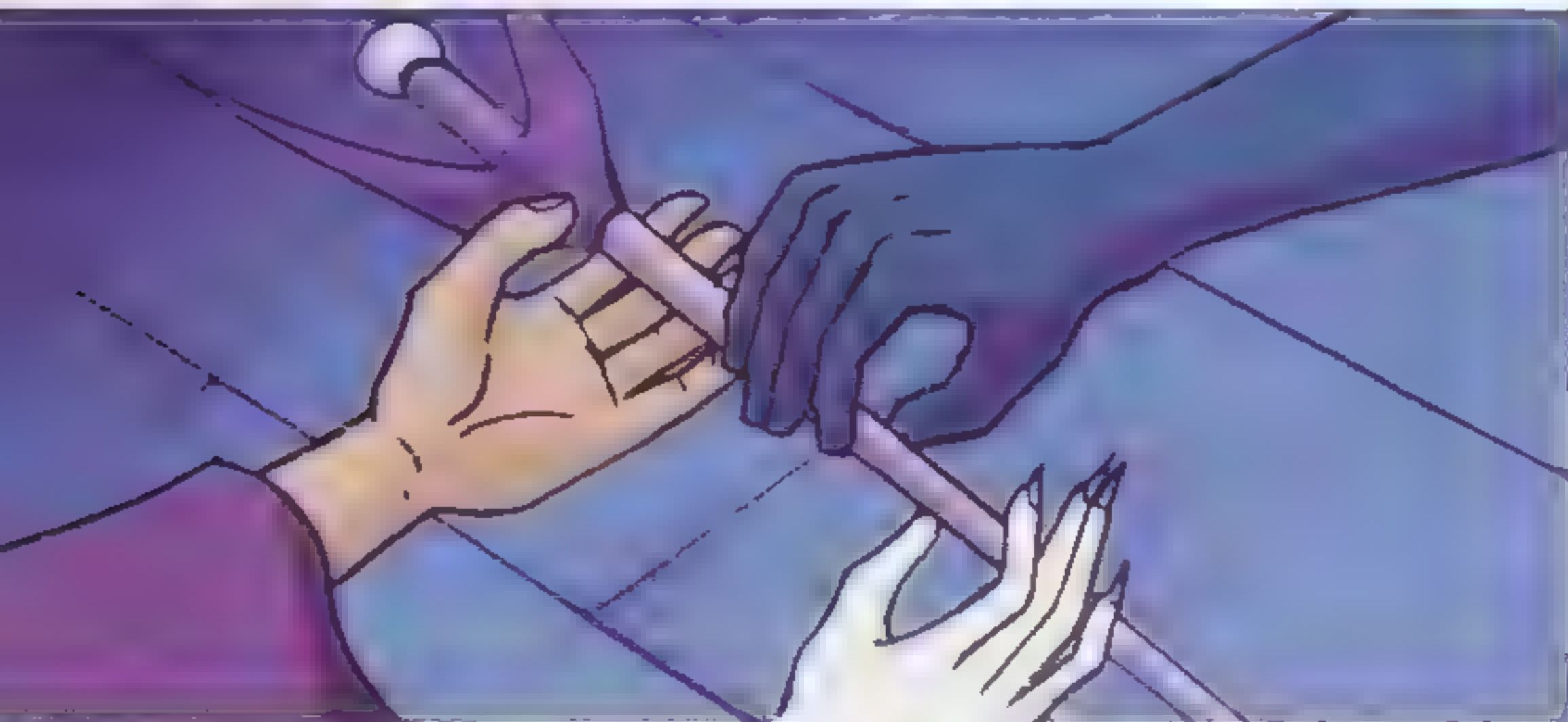


do como sinopsis de la mayoría de los que se emitieron en nuestro país. Por otra parte, ya se han hecho esas sinopsis comentadas en la otra obra reciente sobre el coloso mecánico, publicada por esta misma editorial: *Mazinger Z, La Enciclopedia*. Por todo ello, la parte siguiente va a recorrer el contenido de los capítulos emitidos en España, pero ojo, no pretende ser una sinopsis al uso, ni tampoco del todo un comentario, sino más bien una guía de los momentos estelares de cada emisión, para poder tener una colección de momentos e impresiones de cuando vimos la serie por primera vez, desde una perspectiva parecida a la de un niño de entonces, en una suerte de *arqueología televisiva nostálgica*. No es evitable la subjetividad, claro está, pero también es altamente posible que muchos coincidamos en cuáles deben ser las piezas de esa colección, acompañada de otra: los recortes de programación del TP que anunciaban los episodios.

Usaré los títulos que tuvieron los episodios en su versión española, es decir, los de la locución que los anunciaba dentro del propio episodio (no siempre coincidentes con los de la página de programación en los periódicos), y sus números de emisión (y su correlación con los originales de la versión completa).

El recorrido por los cinco episodios que fueron emitidos en formato día y noche en la primera semana de 1979, serán revisitados más adelante





EPISODIO 1 (1) - El nacimiento de un robot milagroso.
4 de marzo de 1978. 15:00 horas.

Templos en una isla a la que se aproxima un submarino: la primera imagen de la serie. Una rampa mecánica por la que camina un extraño personaje encapuchado. Le espera un anciano con cabellera blanca que da órdenes a monstruos gigantes.

Cambio de escenario. Otro anciano presenta un descubrimiento. Rayos brillantes y un metal muy resistente. ¿Qué cuentan estos dibujos animados?

El anciano de larga cabellera se dirige al de la capucha llamándole Doctor Ashler (*un error del primer doblaje*) y encargándole que use el ejército de lo que llama "brutos mecánicos". Presenta una enorme embarcación submarina, imponente, con una isla entera en la cubierta, en la que montan dos monstruos, uno con "cuernos" y el otro con dos cabezas... Se vuelve al submarino. Unos soldados con la cara cubierta hablan de un tal "Kabuto" y de sus nietos. Al extraño personaje de dos caras, de hombre y mujer, le brilla un destello en los ojos.

En una gran casa, ese mismo personaje, que está claro que es el malo, *mata* (!) a una muchachita con delantal que cuidaba a un niño. Huye. Pero llega un motorista con grandes patillas y el niño, llorando, grita que han matado a la hermana de ambos (*error de traducción del doblaje*). El de las patillas va a buscarlos, es valiente. Pero no están.

Ahora el raro que habla con dos voces hace explotar otra casa. . El niño y el otro llegan a la casa destruida. En el sótano descubren a su abuelo debajo de una viga. Les dice que miren lo que hay allí es un robot muy grande. Quiere que ellos lo manejen. El abuelo se muere y ellos lloran. Pero el mayor se empeña en conducir una nave pequeña y roja. Al final lo consigue y se mete en la cabeza del robot, que sale dando porrazos del sótano.





no, persiguiendo al niño y destruyendo árboles. Casi lo aplasta pero le para otro robot naranja que conduce una chica. Los monstruos lo destruyen todo. Y se acaba... El "desapercibido" episodio 1. Y es así porque en el primer episodio de una serie no conocida, muchas cosas son una novedad que no se espera y se pierden en la confusión. Un espectador muy observador podía haber visto todo esto. La serie fue anunciada en el programa 625 líneas, que acostumbraba a repasar la programación y los próximos estrenos de TVE. Concretamente fue el 28 de febrero, el domingo antes de su primera emisión, y se usaron imágenes de la cabecera y un minuto del primer episodio, presentando la serie con el mismo texto que se dio a los periódicos. Aunque pocos niños veían estos programas, la mayoría se encontró con Mazinger, simplemente... "¿De qué trata esta extraña serie que han puesto hoy en la tele?" "Después de la película me voy a jugar, a ver si la han visto mis amigos...les preguntaré".



MAZINGER-Z: «EL NACIMIENTO DE UN ROBOT MILAGROSO»



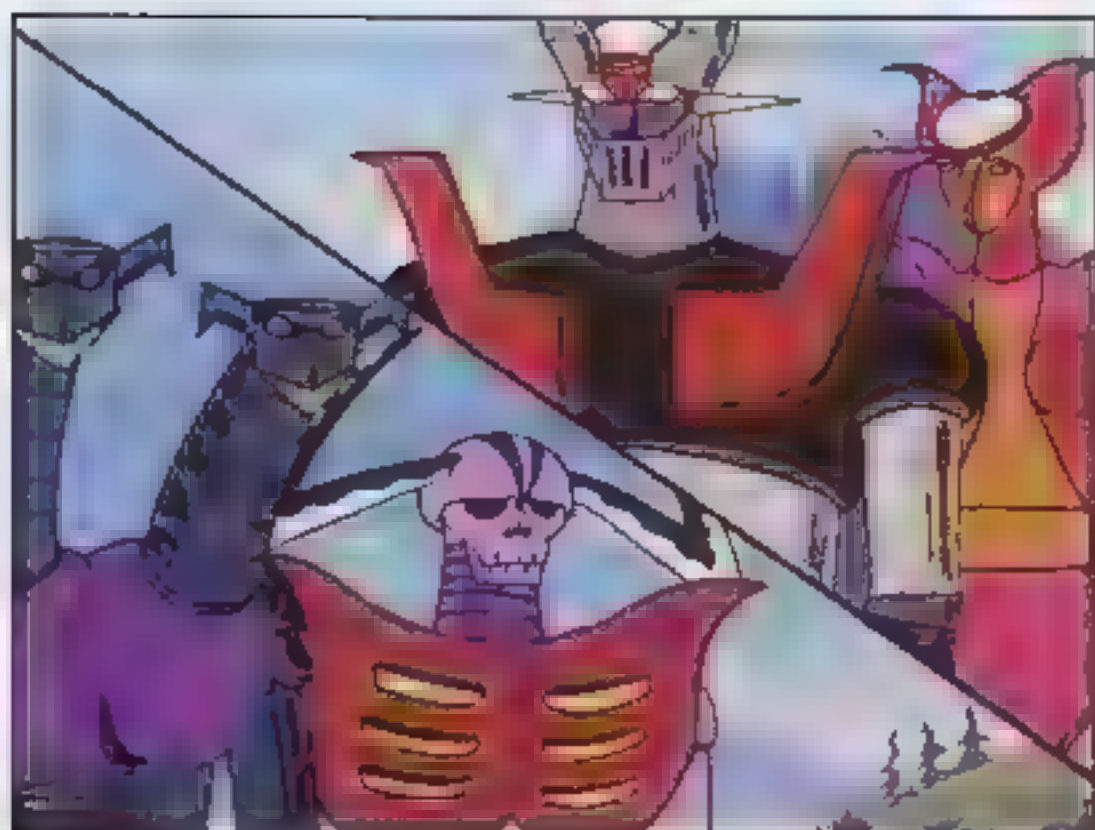
El valiente y justiciero Mazinger-Z en acción.

En sustitución de «MIGUEL, EL TRAVIESO», TVE ofrece una nueva serie japonesa de dibujos animados, de la que en principio ha contratado 26 episodios, a color y media hora de duración cada uno. El doctor Infierno, un malvado y siniestro personaje, piensa dominar a la humanidad ayudado por sus «brutos mecánicos». Cuenta para ello con la colaboración del barón Ashler, personaje muy original, mitad hombre, mitad mujer, que se encarga de dirigir sus ejércitos. Mientras tanto, en Tokio, el profesor Kabuto presenta a los Informadores de la prensa un metal compuesto por una aleación, fruto de sus investigaciones, totalmente indestructible. Con ella ha fabricado a «Mazinger-Z», robot que deberá luchar contra el malvado Infierno. El doctor Kabuto es asesinado, pero antes de morir da instrucciones a su nieto Koji para hacerse obedecer por el todopoderoso «Mazinger-Z».

Recorte del anuncio del primer episodio - Revista TP



EPISODIO 2 (2) Detengan al ejército de Ashler.
11 de marzo de 1978. 15 horas.



"Vamos a ver si sigue la serie que empezó el otro día... Una piscina que se abre de la que sale el robot gigante. La nave roja aterriza en él. Cantan una canción en un idioma extranjero (la serie no contó con la cabecera en español hasta unas semanas más tarde) y el robot destruye a unos monstruos con unos rayos... y con unos puños que vuelan. Lo conduce un piloto con casco y todo. Sí, ahí están los monstruos que lo aplastan y destruyen todo con rayos y misiles. A ver cómo sigue".

El chico no sabe manejar el robot. El Mazin-guer lo llaman. La chica de amarillo le ayuda desde el otro robot. El encapuchado otra vez, el de las canas le manda enviar a los monstruos contra Mazinger. El chico baja del robot, es Koji Kabuto, su hermano pequeño es Shiro. Le cuentan al padre de la chica lo que ha pasado. Parece que el de la melena blanca venía con malas intenciones desde hace tiempo. El abuelo escapó, pero ahora ha muerto. Mazinger es muy fuerte, de un metal indestructible y con una energía poderosa. Aparecen los monstruos. Mazinger Z y la chica con su

robot van a buscarles y empieza la lucha. El de la capucha los maneja, Barón Ashler, se llama. El Mazinger se incendia. Le clavan una guadaña a la robot. Pero Mazinger no se quema y destruye al de las dos cabezas con los rayos rojos de sus ojos y al monstruo calavera con un viento que lo deshace. Lleva a la robot con la chica desmayada al extraño edificio con altos picos. Ella se recupera, pero el de la melena blanca, el Dr. Inferno, les amenaza: quiere conquistar el mundo y esclavizar a los humanos...

15.00 MAZINGER-Z: «DETENGAN AL EJERCITO DE ASHLER»



* Koji el nieto del profesor Kabu
 * to, se enfrenta por primera vez
 * a los robots de malvado doctor
 * Inferno. El muchacho apenas se
 * sabe manejar los mandos del Ma
 * zinger por lo que la lucha cobra
 * aspectos dramáticos. La hija de
 * profesor Yamu antiguo discipu
 * lo de Kabuto ayuda a Koji
 * manejar el Mazinger desde otro
 * robot, llamado Afrodita. A cons
 * truido por su padre con fines pe
 * cificos, y que por tanto no es
 * *a dotado de armamento







EPISODIO 3 (9) El niño travieso.

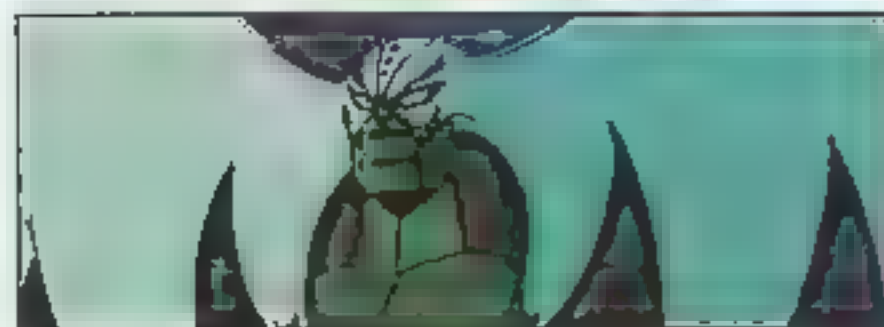
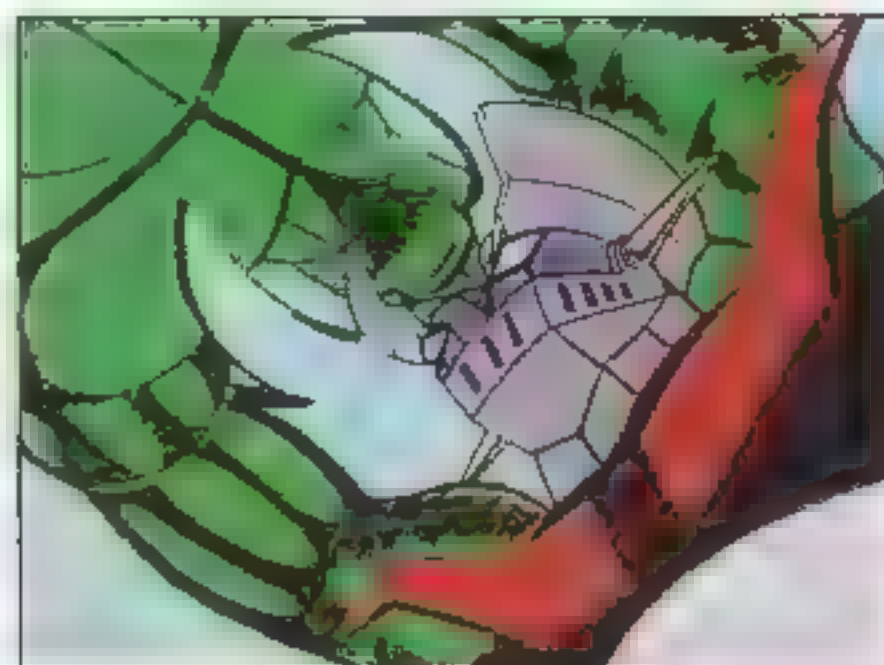
18 de marzo de 1978. 15:00 horas.

El extraño título es una parte de una traducción del original: "Deimos F3, el hijo (niño) travieso del diablo", que los japoneses son unos literatos en eso de poner títulos. El Dr. Infierno le enseña al Barón Ashler un monstruo mecánico que se deshace en pedazos, Demos F3 (Deimos F3), y le envía a luchar contra Mazinger con él. Las imágenes del re-montaje del Demos F3 son impresionantes; "el monstruo tiene un aspecto imponente, con sus grandes... parecen alas, pero le salen de la cabeza". Llegado este episodio, los jóvenes espectadores empezaban a dominar los nombres de los personajes y ya estaban impresionados con los nuevos dibujos animados.

El Barón Ashler y el Dr. Infierno repasan los nombres de algunos de los principales personajes en una filmación que habían hecho sus espías. Esa escena es un repaso divertido de la lección. El plan quiere aprovechar que el Dr. Yumi, padre de la chica, no está e hipnotizar a unos profesores: Iz, Diz y Biz (¿nombres que se pensó en el doblaje que eran mas pronunciables que los japoneses?) Los enmascarados que obedecen al Barón son los encargados. Los profesores se van a una bolera, pero son capturados para hipnotizarlos. La voz de Enriqueta Linares en la parte femenina del Barón Ashler ya era en sí maléficamente hipnótica. Cuando llega Demos F3, hay otra impresionante escena donde Koji es volteado y lanzado por los aires. Pero sobrevive e intenta detener a los profesores hipnotizados por los malos. Pero el monstruo le ataca y se desmaya. La emoción del episodio surge del hecho que Demos F3 puede dedicarse a golpear, patear y hasta morder al Mazinger, que su piloto no es más que un juguete grande, y Koji no llega... Koji intenta llegar al Centro Fotoatómico en su moto, pero los enmascarados del Barón se lo ponen difícil. Demos golpea a Afrodita A, robot femenino, que no puede hacer nada con los misiles alojados en sus... Cuando por fin se acopla Koji a la cabeza de Mazinger, no logra destruir al monstruo desmontable, hasta que lo funde con los rayos de su pecho. Por cierto, ¡Koji ya tiene uniforme! ... como en los dibujos de la presentación.

En este episodio aparecen por primera vez (en esta versión reducida) el gordo Boss, Mucha y Nike, pero pasan desapercibidos como unos motoristas más.

"Qué bueno. A ver qué pasa el próximo sábado".



MAZINGER-Z: "EL NIÑO TRAVIESO"



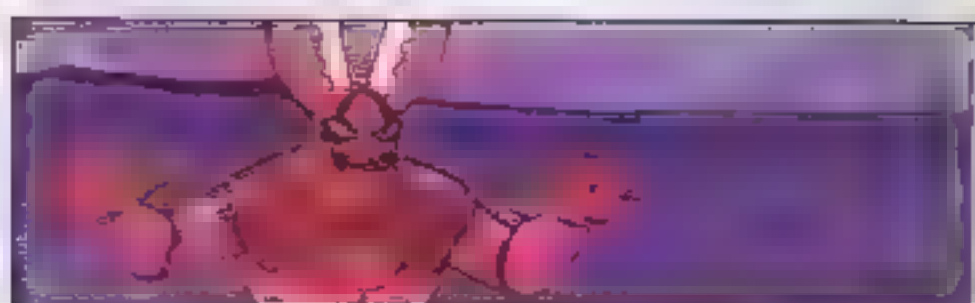
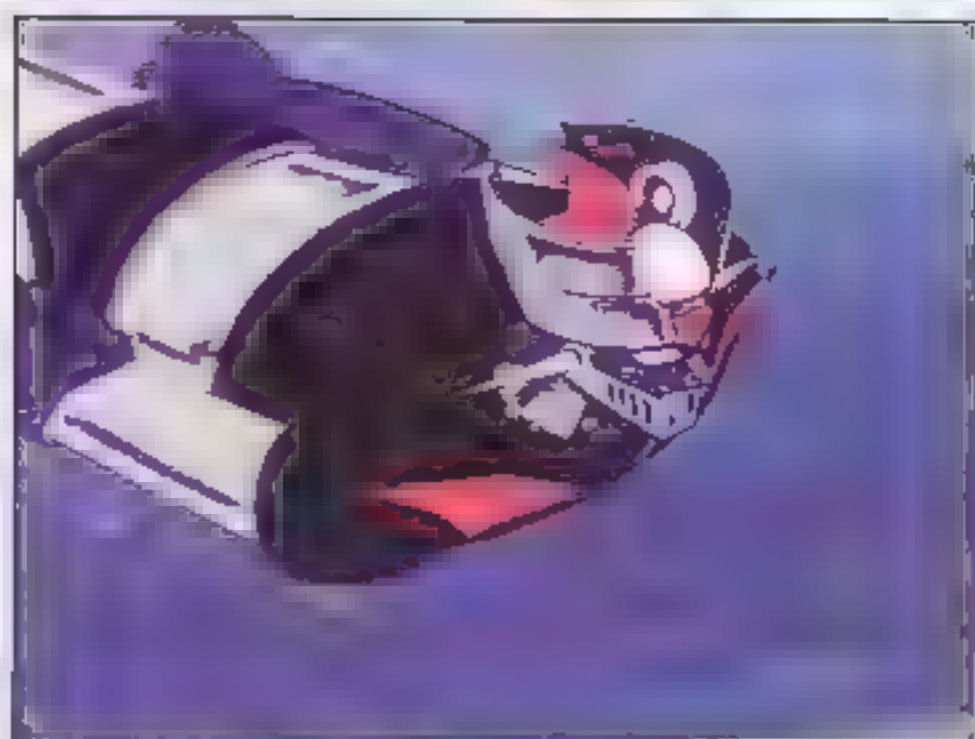
Después de largas investigaciones, el malvado doctor Infierno consigue construir el «Demos F3», un nuevo robot capaz de acabar con Mazinger. Tiene la particularidad de que puede recomponer sus miembros, aunque se los separen del cuerpo. La situación se ve empeorada por el hecho de que el profesor Yumi ha salido al extranjero y los científicos de la base han sido hipnotizados por el doctor Infierno.

«Mazinger» ha de vérselas esta vez con un nuevo robot.





EPISODIO 4 (18). La banda del mar de Grethen.
25 de marzo de 1978. 15:00 horas.



En muy poco tiempo, la serie estaba muy consolidada en su audiencia preferente: los niños. A estas alturas, la seguían ya como si hiciera más tiempo que estuviera en antena. Este episodio se emitió en el sábado de las vacaciones de Semana Santa. Esta vez el monstruo era un robot submarino con grandes tijeras, que cortaba el casco de los barcos, partiéndolos en dos. Uno de los más recordados. (El "Grethen" o "Greten" del título es un error de traducción del nombre del robot enemigo, Glossam. En el título "Piratas del mar. La bestia Glossam" el tal "Grethen" pasó a asociarse con el mar y no con el "bruto" o "bestia"). El robot submarino causa el naufragio del transatlántico donde viajaban la esposa y la hija de una visita del Laboratorio Fotoatómico, el profesor Gordon. Lisa, que así se llamaba, es rescatada de una balsa a la deriva. Es un episodio con tintes dramáticos más explícitos. El amigo gordo de Koji y Sayaka se llama Boss. Mazinger va al mar y rescata la balsa de Lisa. Primera batalla con el "corta-barcos". Se inaugura en la experiencia de los ni-

ños, el momento en que las luchas de Mazinger se desarrollaban en una 1ª y 2ª batalla. En esta Mazinger de la lucha. Mazinger tenía dificultades en el agua. Y más tarde donde Lisa y su padre pueden reformar al Mazinger y ponerle nuevos colores. Con ellos y sin probar (impaciente Koji) Mazinger se dirige a la segunda batalla, en la que poda las tijeras del rosa Glossam, que acaba destruyéndolo. Ashler se deshace en disculpas ante el Dr. Infierno, escena que se repite en habitual. "El Mazinger ya puede nadar, se cargará el submarino del doctor Infierno, ya lo verás. Esta tarde jugaré a Mazinger contra el corta buques".

MAZINGER-Z: «LA BANDA DEL MAR DE GRETHEN» © *****

El doctor Infierno ha fabricado un nuevo robot, capaz de luchar bajo el agua. La posibilidad que no tiene el Mazinger-Z. El nuevo robot acciona unas enormes tenazas que tiene en la cabeza y destroza todos los barcos que navegan en superficie. El Mazinger-Z ha de ser reconstruido.





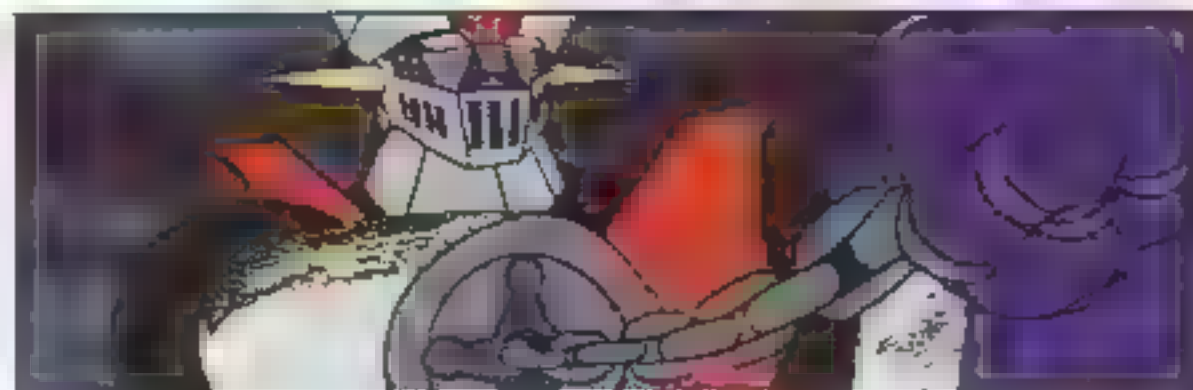
EPISODIO 5 (19). El monstruo volador Debira X.

1 de abril de 1978. 15:00 horas.

"Un nuevo episodio de Mazinger. Ahí está la piscina de nuevo... Empieza. El Barón Ashler toca el órgano... Todo empieza a temblar, se abre el suelo y aparece Mazinger. Lo va a destruir todo. Pero es un sueño". El Dr Infierno le muestra su nuevo robot Y este vuela por el cielo, es algo así como un murciélago rojo. Tiene una cámara muy potente que espía el Instituto de Energía Fotoatómica.

En la selección que hizo TOEI, no podía faltar esta pieza, donde Koji y Mazinger tienen que vérselas con un robot volador por primera vez. Koji no sabe qué hacer, y se dedica a intentar atrapar a Boss y a los otros con una cuerda atada a un bumerán (?)... El monstruo ataca y le lanza unos rayos blancos a Afrodita, que sale a ayudar. Siempre la vencen. Koji intenta atacar con el planeador y es perseguido por el robot volador Debira X1, por lo que se mete en un túnel. El monstruo se choca con el tren bala, pero no le pasa nada, ni tampoco cuando se cae al volcán. Así que Koji pilota a Mazinger, que

recibe otro rayo blanco. Lo más impresionante es cuando le lanza el puño con una cadena y atrapa al bruto mecánico, tirando de él con fuerza. Pero le lanza un misil desde la pierna y ¡le arranca un brazo a Mazinger! Pero lo funde con el fuego de pecho, lo deja hecho una pasta roja... Ya puede volver Koji a jugar con sus amigos "¡Aah!, ya sé por qué era lo de la cuerda y el bumerán, claaaro!..



MAZINGER-Z: «EL MONSTRUO VOLADOR DEBIRA X1»

Dentro de la implacable lucha entre las fuerzas del mal, capitaneadas por el doctor Infierno y sus robots y el jovencito Koji, defensor del bien y la paz, presenta un nuevo capítulo de gran peligrosidad. Infierno ha inventado el «Debira-X1», un monstruo volador contra el que nada puede hacer Mazinger-Z. Koji tendrá que enfrentarse con él valiéndose exclusivamente de su planeador.



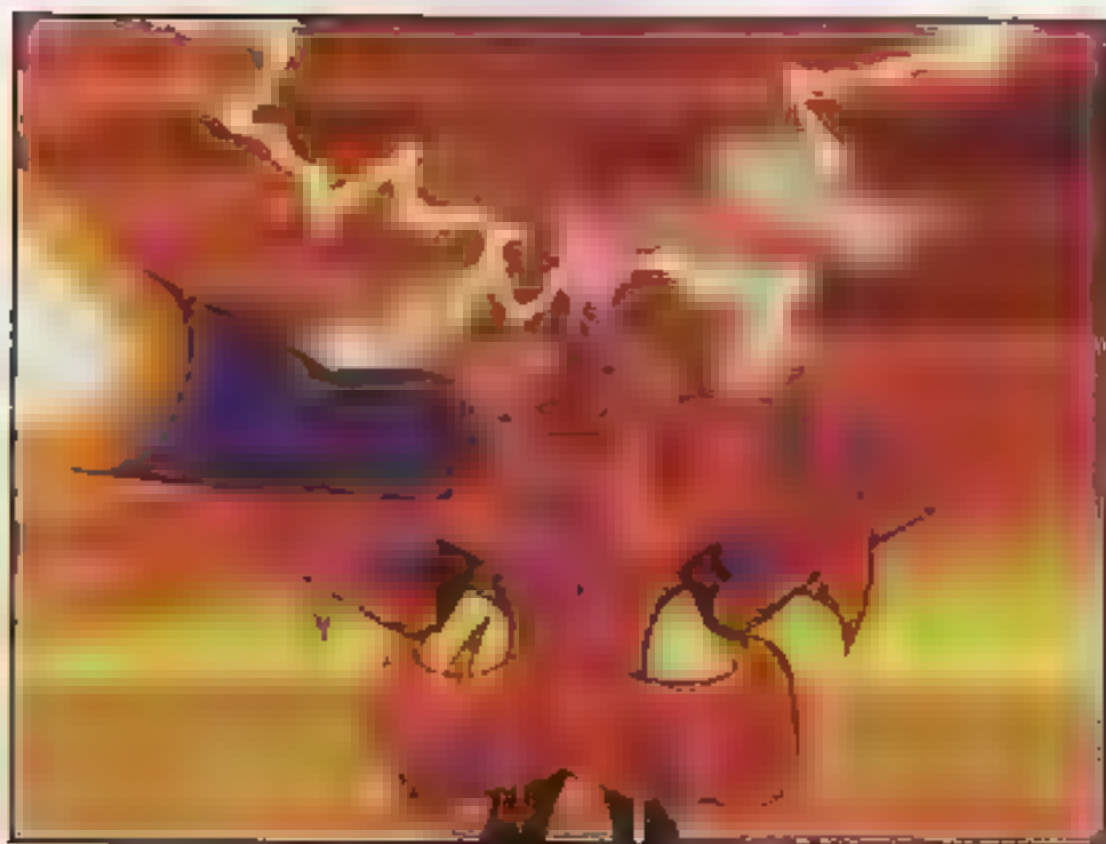
Uno de los robots submarinos ideados por Infierno para destruir a Mazinger-Z.





EPISODIO 6 (22). La fortaleza submarina Salude.

8 de abril de 1978. 15:00 horas.

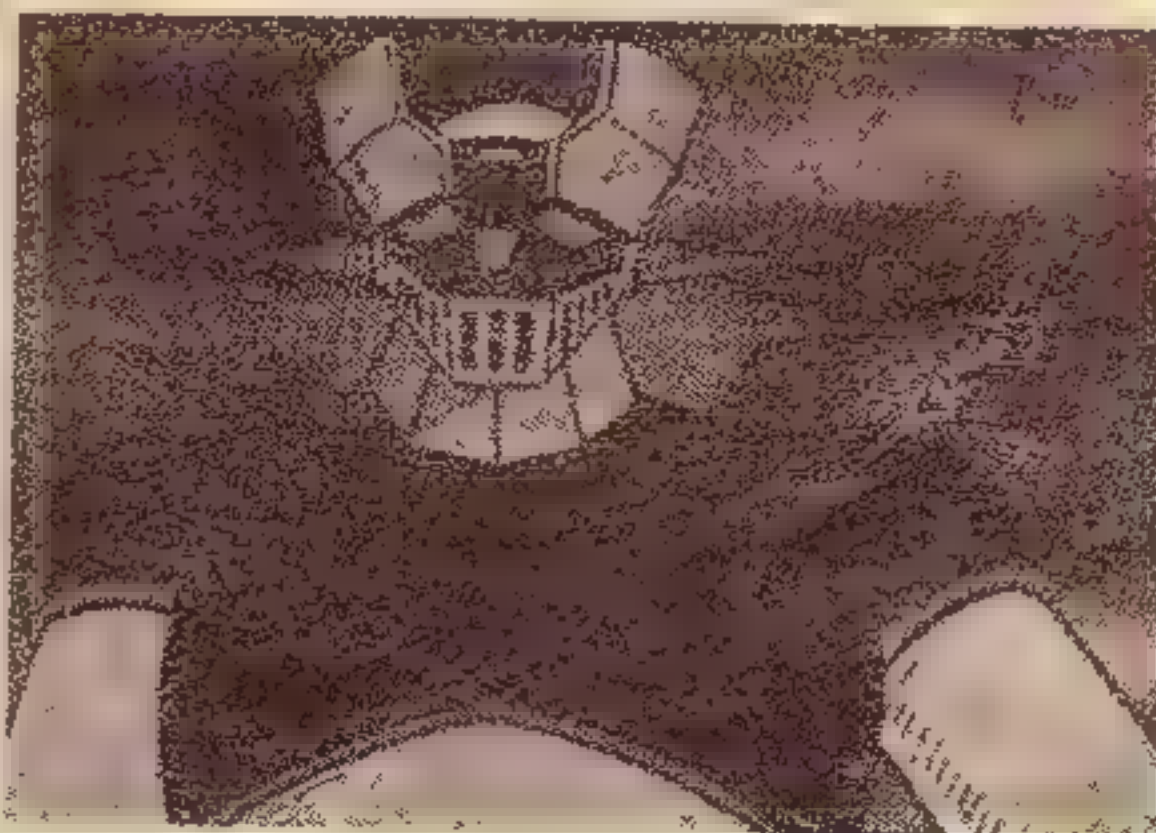


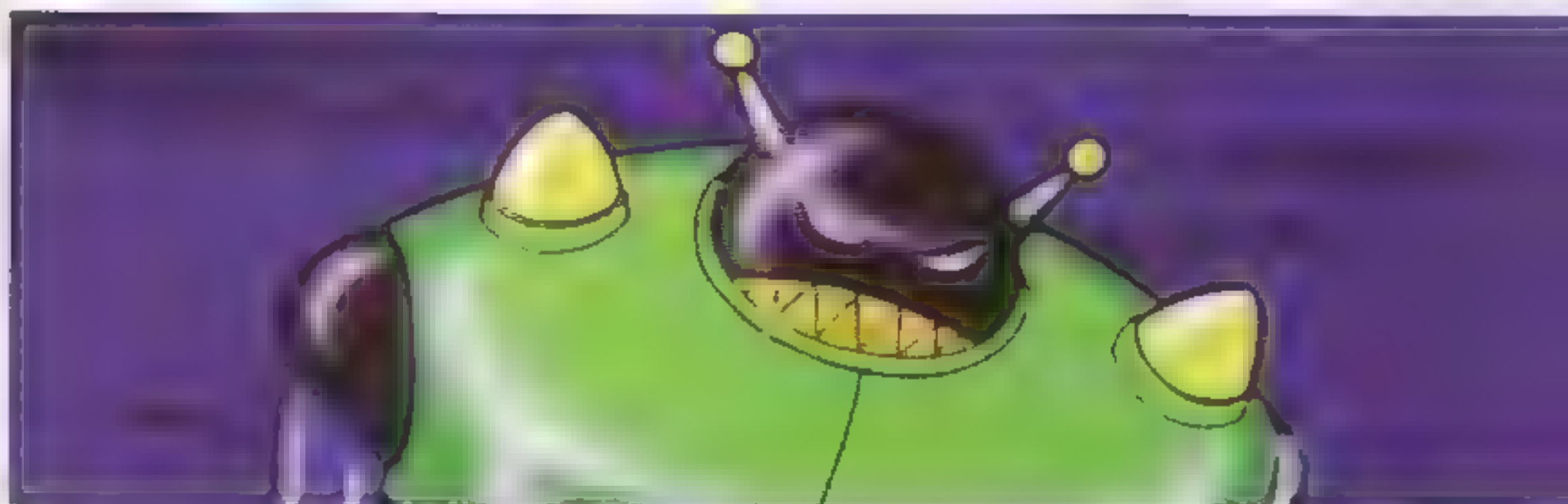
Koji está en la escuela y le llaman por el reloj. Le avisan de que el Barón Ashler está destruyendo barcos otra vez. Le dice al maestro una excusa y salta a su moto por la ventana (!). Va a buscar al Mazinger para ir al mar. Allí le rodean unas bolas azules con pinchos que le sueltan descargas eléctricas. Además, la enorme fortaleza Salude intenta destruirlo con un remolino. Sale el submarino y Mazinger se agarra a él y entra en la fortaleza. Comienza a dar puñetazos y tienen que soltar una parte de la fortaleza porque no pueden con él. ¡Sayaka fue a buscarle en un platillo volante! Pero Mazinger regresa. Koji está emocionado porque van a hacer un experimento con los rayos de Mazinger en el agua. Falla y todo explota. Mazinger vuelve al ataque cuando siguen destruyendo barcos y le atacan las bolas azules con pinchos, otra vez. "¿Esta semana no va a haber bruto mecánico?". Se sumerge y chocan todas. Así tiene tiempo para perseguir a la fortaleza. Intenta entrar a puñetazos pero "¡Ahí está! Una bola roja con pinchos se abre y es un bruto mecánico".

El transformer Balanger M2 no supuso una gran amenaza para Mazinger Z, la batalla fue corta, pero la escena de su aparición y la victoria en la playa al atardecer hicieron recordable este episodio. Cuando la Salude se escapa, Mazinger sale fuera y el bruto le persigue. ¡Puños fuera! Y ¡rayos láser! Consiguió quemarlo. Afrodita A, Shiro y Boss le esperaban. "Hoy ha sido diferente".

MAZINGER-Z: «LA FORTALEZA SUBMARINA SALUDE»

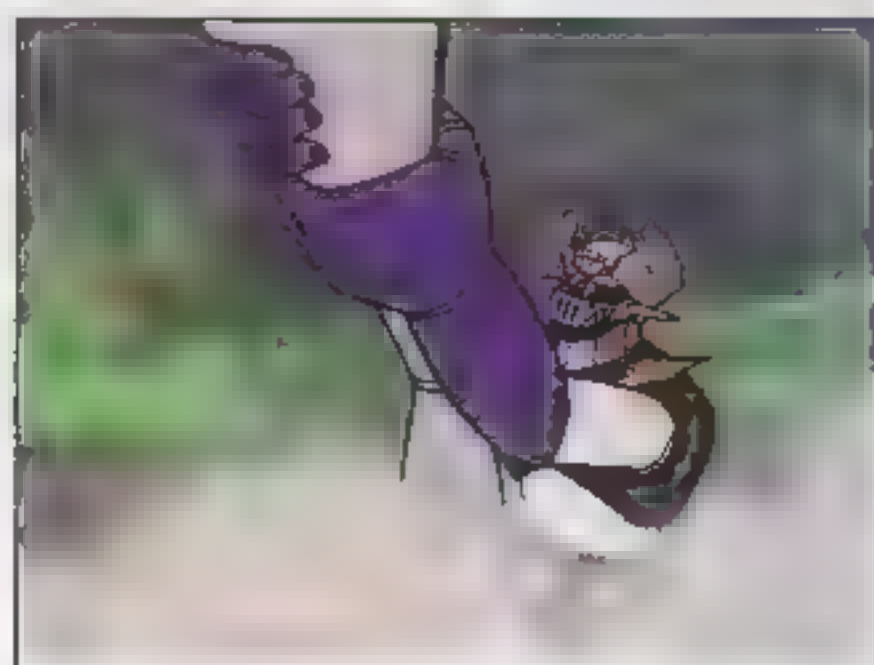
Un nuevo ataque del doctor Infierno pone a prueba la resistencia del Mazinger-Z, porque el ataque se produce por medio de una de las armas submarinas del malvado doctor Infierno. Pero en esta ocasión, Koji, el piloto de Mazinger, está a punto de acabar con el malvado barón Ashler.



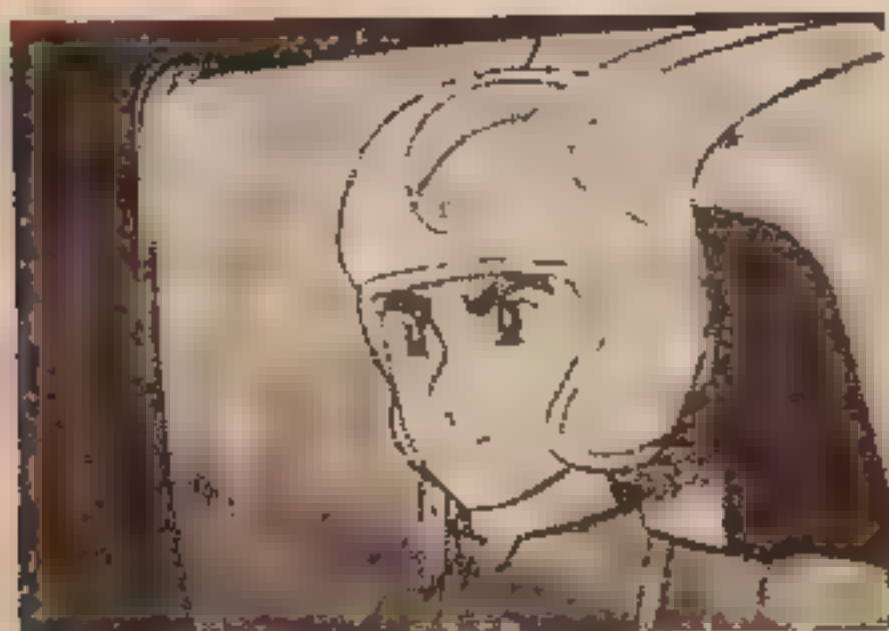


EPISODIO 7 (24). Jinrai, el monstruo supersónico.
15 de abril de 1978. 15:20 horas.

El Barón Ashler envía hoy otro robot volador. Es muy rápido, "cuando vuela se convierte en un meteorito de luz"... Sayaka avisa a Koji, que estaba en su casa. Mazinger pierde, ya que el bruto le dispara los rayos y Koji ni le ve. Al caer, destruye un edificio. El Barón está muy orgulloso de su robot volante, y lo carga de bombas para volver al ataque. Mientras Koji y el profesor Yumi no saben qué hacer; le graban con la cámara del planeador y consiguen verle la cara. El bruto Jinrai vuelve y, en la segunda batalla, "Mazinger corre balanceando los brazos ¡Mazingeeer!" Pero se cae montaña abajo... El profesor le dice en la pantalla del planeador que tiene que esperar a que el bruto supersónico se detenga y dispararle. Koji le sigue y consigue darle en una pierna con los rayos láser. Después lo atrapa y le arranca las antenas eléctricas. Pero se quiere escapar, le agarra por la pierna y el bruto ¡levanta a Mazinger por los aires! Pero Mazinger se suelta en el momento justo y ¡Fuego de Pechoo!, lo destruye en mil pedazos "¡Uau!" El episodio del supersónico Jinrai S1 fue uno de los más logrados en guion y animación. Uno de los que se han hecho míticos con la serie.



MAZINGER-Z: «JIN-RAY, EL MONSTRUO SUPERSONICO»



Jin-Ray es un monstruo supersónico, dotado de poderosas armas. El Mazinger no puede hacer nada contra él, a menos que en un momento pueda dispararle sus rayos Láser. El Jin-Ray se detiene un momento en el suelo, iluminándose antes de disparar.

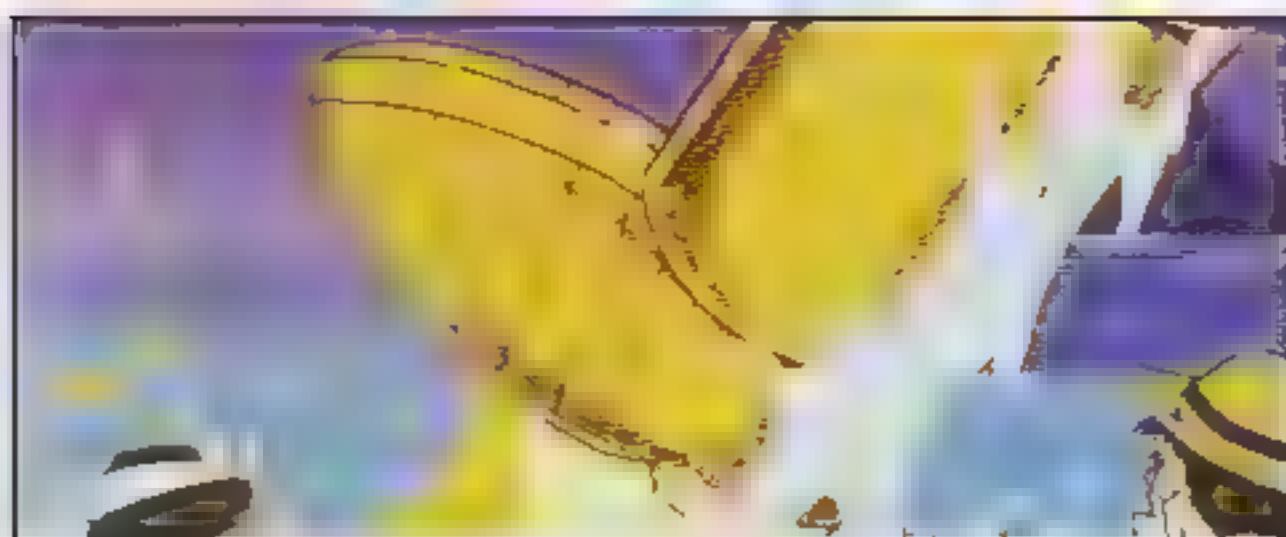
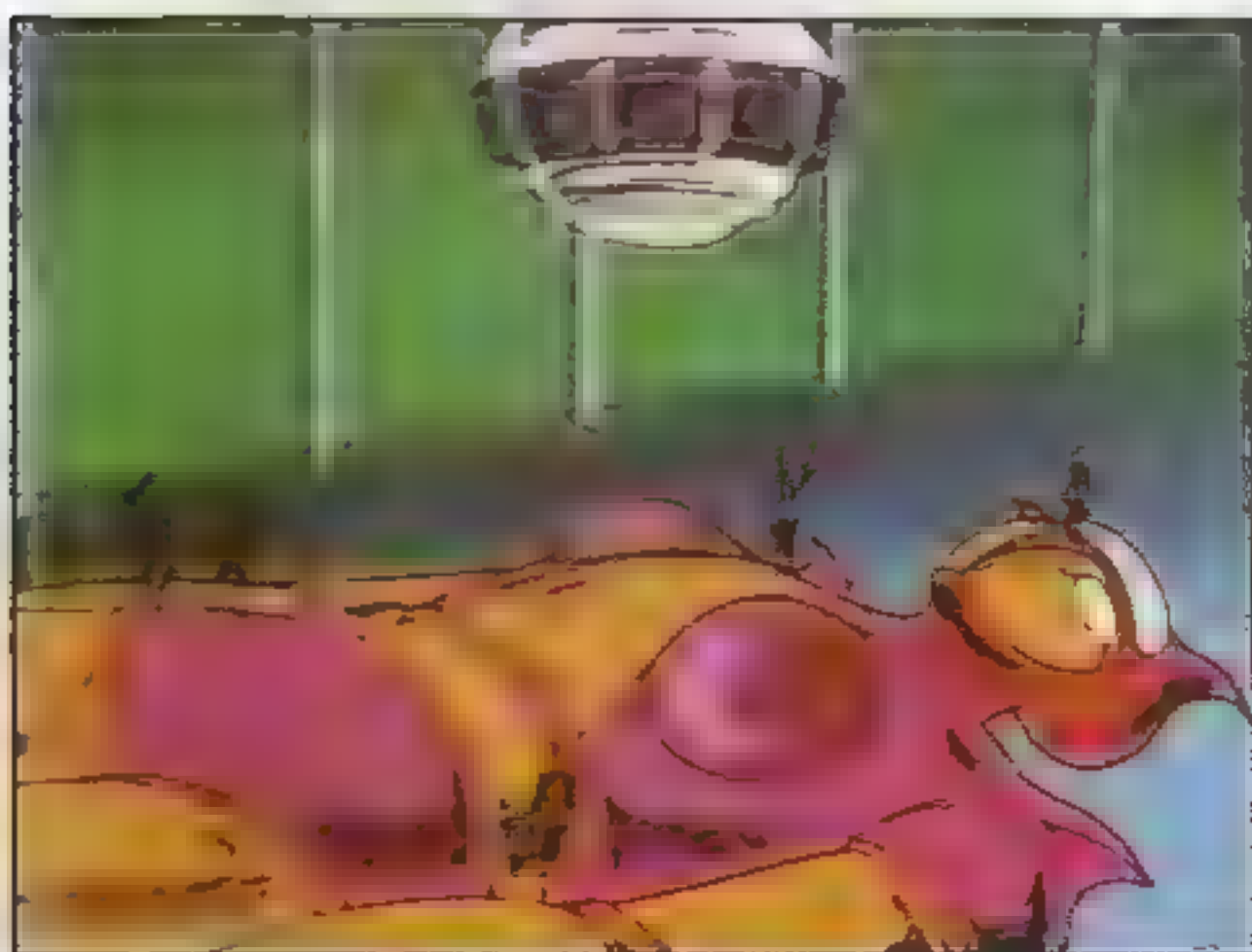
El valiente Koji, «amo» de Mazinger-Z







EPISODIO 8 (27). Afrodita A, capturada.
22 de abril de 1978. 15:20 horas.



"Hoy están otra vez en el mar. Unos pescadores arrastran la red creyéndose que han pescado una ballena, pero era la bota gigante del nuevo bruto mecánico, que se monta y desmonta. ¡Uau! Tiene una cara en el pecho. El Barón Ashler ha dicho que es Belgas V5". Afrodita A sale a ver qué ha pasado. Entra en el mar y Boss y sus amigos le recuerdan que no sabe nadar. Pero ella persigue al monstruo, que se desmonta y le hace seguirle. Ella le sigue hasta unas rocas pero cae en arenas movedizas. ¡El Barón Ashler la ha atrapado y va a desmontarla! Cuando Mazinger llega, la busca y no la encuentra. Belgas V5 le ataca con unos rayos que casi dejan sordo a Koji. Pero Mazinger le vence con el huracán. Los máscaras de hierro salen a lanzarle bombas. Mazinger se hace el muerto "ellos se creen que está destruido, pero de repente se levanta y ¡zas! ¡Parte en dos el submarino de un puñetazo! Esta es la escena más comentada en el patio del colegio, el lunes siguiente. "Qué bueno, que se fastidien". Persiguiendo a la cabe-

za, que es lo único que queda de Belgas, Mazinger cae en el escondite donde grababan la información del cohete fotoatómico de Afrodita y destruye todas las cintas y computadoras. Koji salva a Sayaka y salen, Afrodita A cogida a Mazinger. El Barón Ashler desaparece de vergüenza delante del Dr. Infierno. Aparte de lo de partir el submarino, ver al Barón hacerse pequeño hasta desaparecer en un destello, fue un recurso de la animación que llamó la atención...

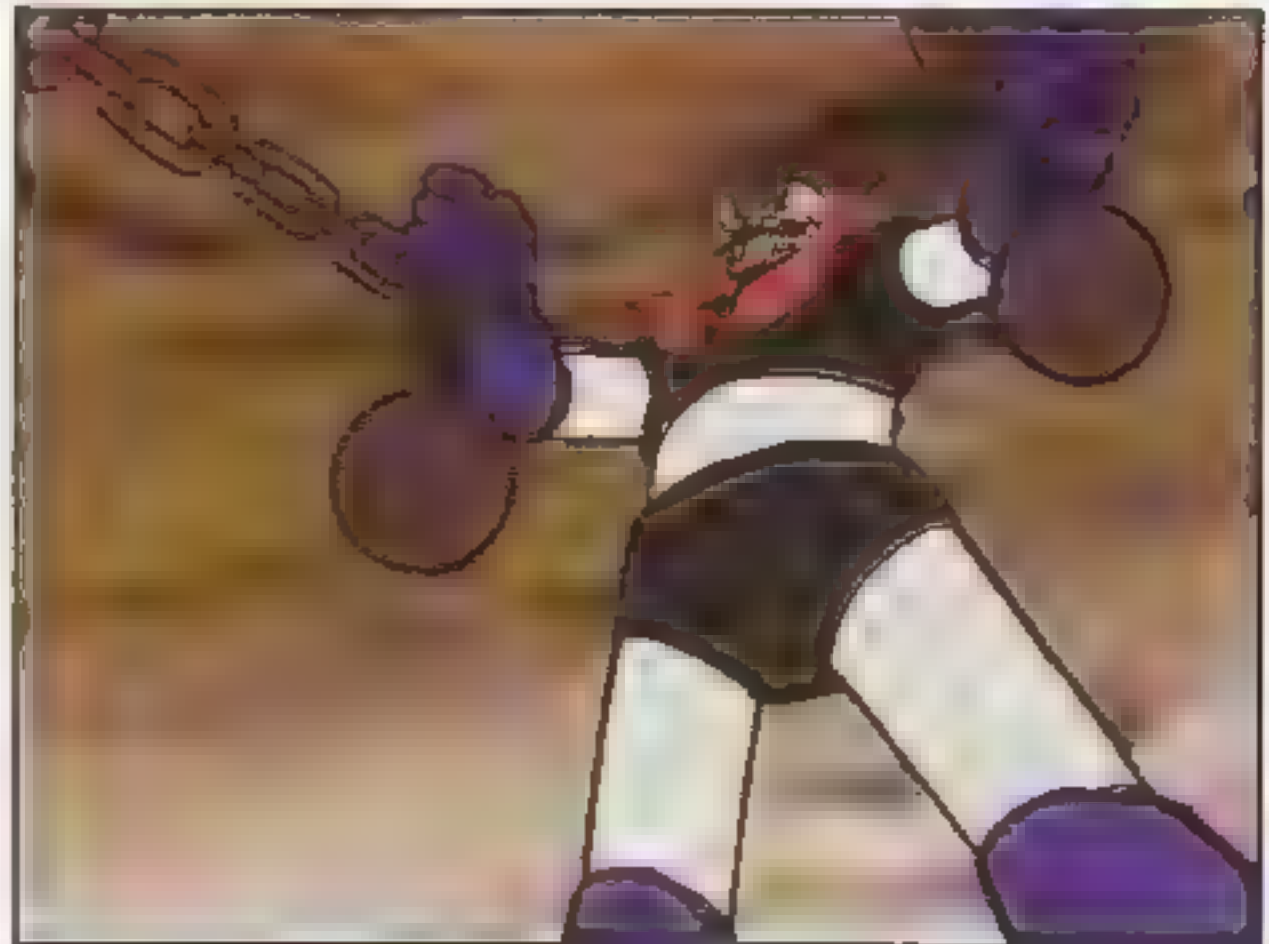
1.20 MAZINGER-Z: "AFRODITA-A. CAPTURADA" © **

* El barón Asher consi-
 * que apoderarse del «Afro-
 * dita-A» para estudiar su
 * estructura y su sistema
 * de mantenimiento, que
 * es el mismo del «Mazin-
 * ger-Z», para de esta forma
 * destruir el robot constru-
 * do por el profesor Kabuto
 * «Mazinger-Z» y «Afrodita-A»
 * una pareja indestructible.



EPISODIO 9 (29). La apurada victoria de Mazinger.
29 de abril de 1978. 15:20 horas.

"Me han regalado el álbum de Mazinger y muchos cromos. Hoy sé que el bruto mecánico se llama Grengus C3. Los cromos son chulísimos". Koji, Shiro, Boss y los demás se divierten en un desfile. El gordo de Boss casi aplasta a los que le llevan montado encima de una especie de casita con andas. El Barón lanza a un monstruo mecánico muy grande, con un penacho rojo, que se pone al rojo vivo, en la cabeza. Lo llama el termodisco. "Puede calentarse hasta 10.000 grados, dice el Dr. Infierno". Casi quema el radar del laboratorio, de modo que Sayaka se quita el kimono que llevaba y sale corriendo con Afrodita A. Boss la ve de lejos y avisa a Koji. Grengus ataca a Afrodita. No le han hecho nada sus misiles. Lanza sus bolas y cadenas y destruye unos depósitos. Koji roba una moto a un policía para salvar a Sayaka. Va a buscar a Mazinger y el bruto lo golpea hasta romperle los mecanismos. Parece que funciona el láser, pero no. Le atrapa los brazos con las cadenas y le lanza el termodisco y lo voltea una y otra vez, vueltas y vueltas, y Koji grita. Deja a Mazinger caído en un lago, y el agua entra por el cristal del planeador...



Otro de los míticos que TOEI incluye en la versión reducida. El centurión mecánico volteando a Mazinger Z pasa a la historia de las escenas impactantes de la experiencia Mazinger de los sábados. El bruto golpea la grúa que levantaba a Afrodita sin una pierna y destroza el Centro de Investigaciones Fotoatómicas. Llamam a Koji. Está desmayado Pero el profesor Yumi insiste y Mazinger regresa corriendo como siempre, balanceando los brazos. Esta vez no le pilla el termodisco, lo destroza con un árbol arrancado. Pero Grengus C3 le atrapa de nuevo y le da vueltas. *"Cuando el profesor dice, se suelta y ¡Mazingeer!, levanta al bruto y lo hace girar hasta estrellarlo contra el suelo. Toma".*

MAZINGER-Z: «UNA APURADA VICTORIA DE MAZINGER»

El Mazinger se enfrenta en esta ocasión con un poderoso robot, creado por el doctor Infierno, recibiendo una soberana paliza. A. primer golpe, todos los circuitos del Maz nger quedan sin funcionar

[illegible]



EPISODIO 10 (30). Shiro en peligro, Mazinger Z al rescate.
6 de mayo de 1978. 15:20 horas.



“Hikesuke y Kenta, no, Heisuke, dice el álbum, buscadores de oro se encuentran un bruto mecánico que se parece a Mazinger en la montaña, con diamantes en el pecho”. El que es negro se empeña en robar los diamantes, pero se caen montaña abajo...”.

Shiro quiere usar palomas mensajeras, pero Sayaka y Koji se ríen de él. Ellos tienen relojes ultramodernos. Encuentran al bruto y Mazinger y Afrodita salen hacia las montañas. Sayaka quiere atacar y le lanza un misil. El cinturón del monstruo lo funde y se lo traga. Dispara y le funde un brazo. “Afrodita siempre pierde”. Los dos buscadores roban el diamante, disfrazados de máscaras de hierro. Pero se le cae montaña abajo y lo encuentran Boss y sus amigos, que paseaban en moto con Shiro. Se pelean por él con los otros. Pero los máscaras les persiguen, y se tienen que esconder en una cueva. Se les ocurre mandar una paloma mensajera. *Está siendo un episodio interesante. Las situaciones de peligro se suceden desde el primer momento y la trama*

tiene algo que engancha. Además, es posible no hay fuentes que lo aclaren al cien por cien- que la canción en castellano, en la gran versión cantada por Alfredo, apareciera desde este episodio, o quizás en alguno posterior “La maldad, el terror, Koji puede controlaar...”. El bruto mete su puño y su guadaña en la cueva que parece que se va a derrumbar. Deciden devolver el diamante. Mazinger no viene. Shiro se había equivocado de paloma y de mensaje, envían una blanca y el bruto casi la mata. Brutus M3 se lo coloca y destruye la roca de la cueva hasta casi matarlos a todos, pero Mazinger Z llega justo a tiempo. En la 2ª batalla, usa todas sus armas, pero el monstruo las absorbe. “Pues las usa todas a la vez, pero con tanto calor ¡se funde un puño del Mazinger!”, aunque con sigue derretir al bruto. Mazinger queda muy dañado, pero ya lo repararán Al término de la aventura, habíamos pasado un sábado de excursión en las montañas Fuji, sin movernos de casa.

!O MAZINGER-Z:



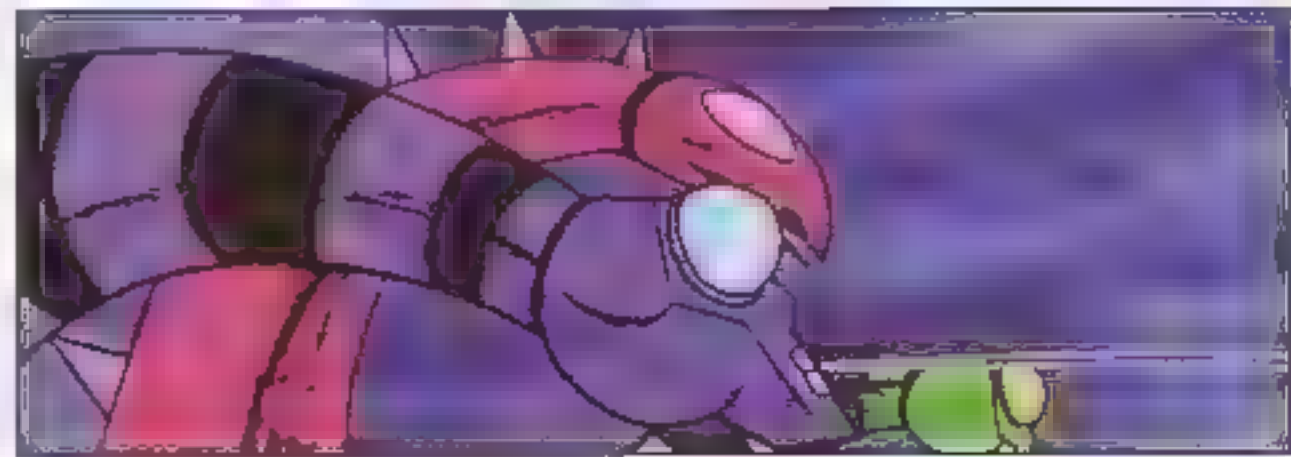
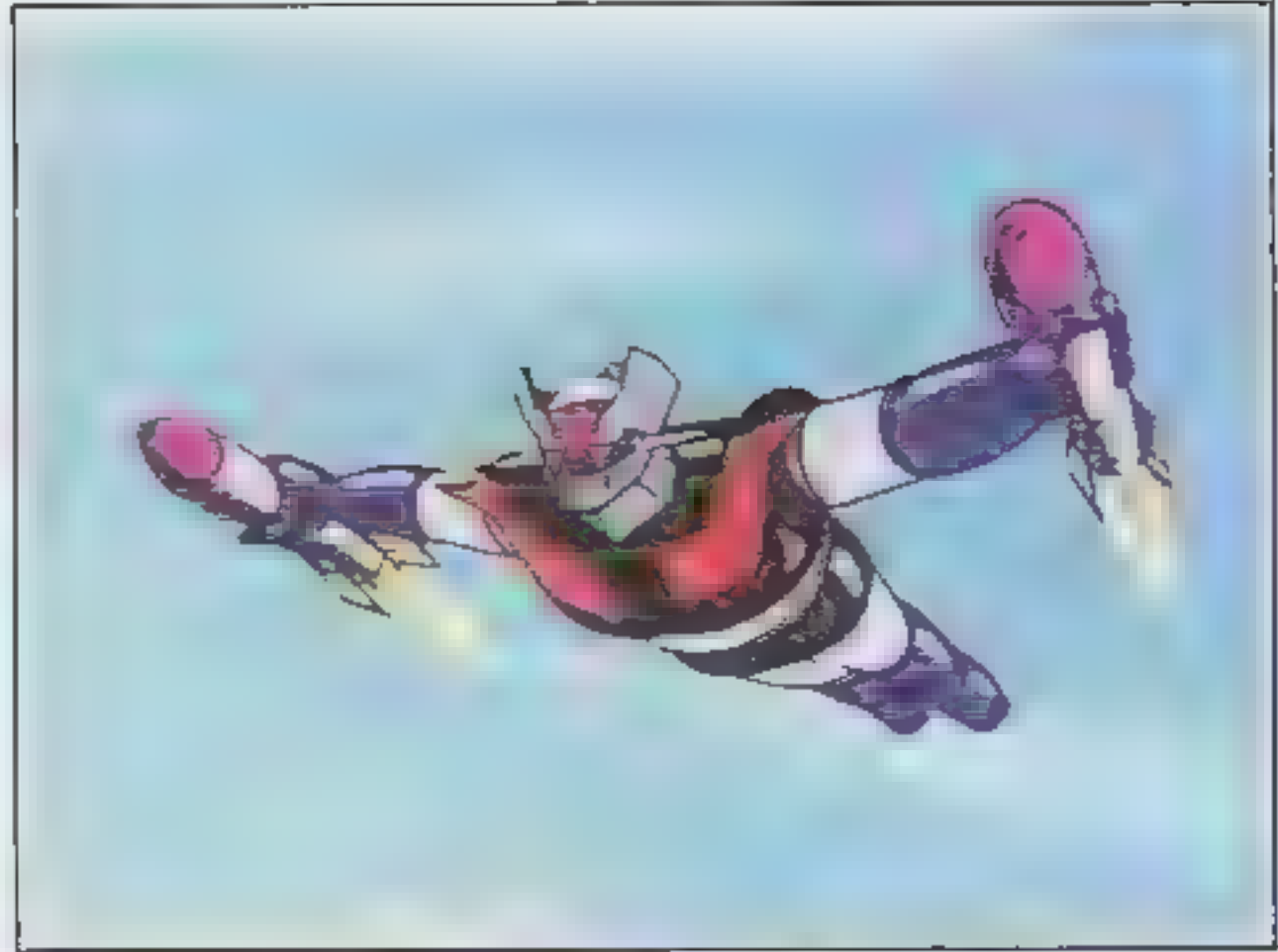
«SHIRO EN PELIGRO: MAZINGER AL RESCATE»

El nuevo robot «Brutus M-3» Ideado por el doctor Infierno, es capaz de recoger la energía que desprende el Mazinger y utilizarla como suya. Esta energía se manifiesta a través de dos enormes diamantes que lleva en el pecho.



EPISODIO 11 (32). El terrible monstruo de tres cabezas.
13 de mayo de 1978. 15:20 horas.

Esta vez le toca el turno a un bruto con tres cabezas, que escupen líquido y disparan rayos: Gelbros J3. Hace descarrilar un tren bala y Mazinger sale a combatir con Afrodita A. El monstruo no le hace nada pero de repente se pone a volar y el Mazinger ya no puede alcanzarlo. Corre detrás de él y se esfuerza retorciéndose para tocarle con el fuego de pecho pero se pasa de esfuerzo y explotan las máquinas. El Mazinger está averiado, pero el bruto se chocó contra la barrera del Instituto. Mientras llega el 2º ataque, Koji tiene una idea de copiar el vuelo con unos cohetes, que le ve a Shiro. Habla con los tres profesores y le pone unas tetas enormes a Afrodita y, claro, Sayaka se enfada y le grita. Cuando el bruto ataca Koji le vuelve a perseguir, con Afrodita A corriendo detrás. Se vuelve a pasar corriendo y sale humo de Mazinger Z, pero le dice a Sayaka que dispare los cohetes... El ingenio y el ritmo en este guion, previo

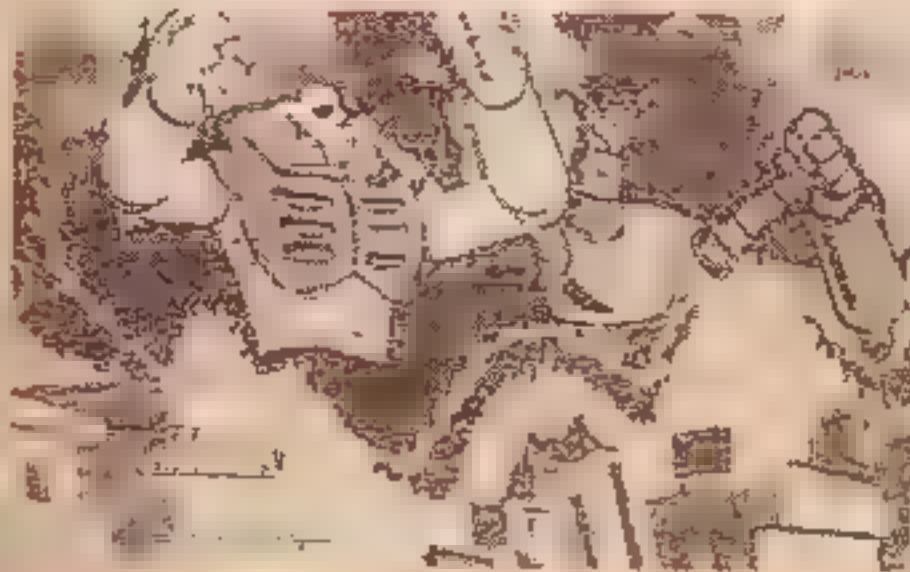


a que se introduzca la novedad del superrobot volador, consiguió su objetivo y brindó una escena memorable en el primer vuelo de Mazinger. La pelea de Koji y Sayaka hizo el resto. El Mazinger agarra los cohetes y aumenta su energía fotoatómica y vuela por el cielo, atrapa al bruto en un giro y lo hace bajar. Unos nuevos misiles en la barriga lo destruyen y ¡Rayos láseeer! "Impresionante, Mazinger ha volado".

MAZINGER Z:

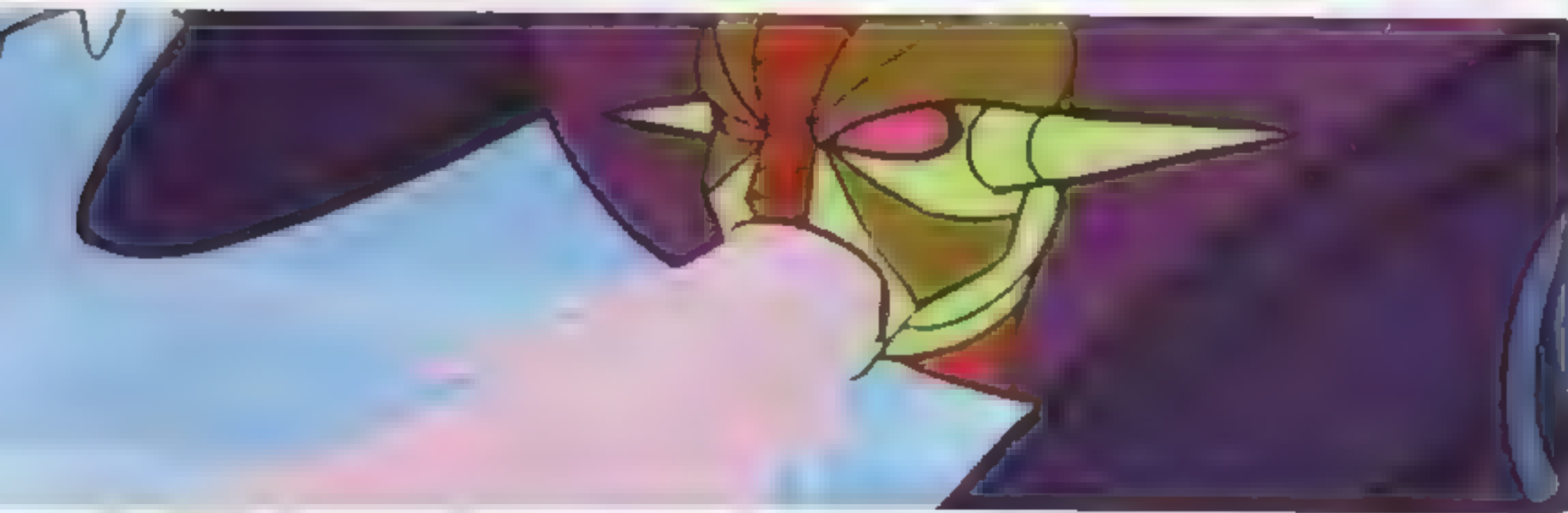


«EL TEMIBLE MONSTRUO DE TRES CABEZAS»



El monstruo de tres cabezas, un nuevo invento del Doctor Infierno, une a sus terribles poderes destructores la facultad de volar. Su capacidad energética es mayor que la del Mazinger, y acaba derrotándolo. El Mazinger cae al suelo totalmente agotado.





EPISODIO 12 (33). El ataque aéreo del monstruo volador Baras K9. 20 de mayo de 1978. 15:00 horas.

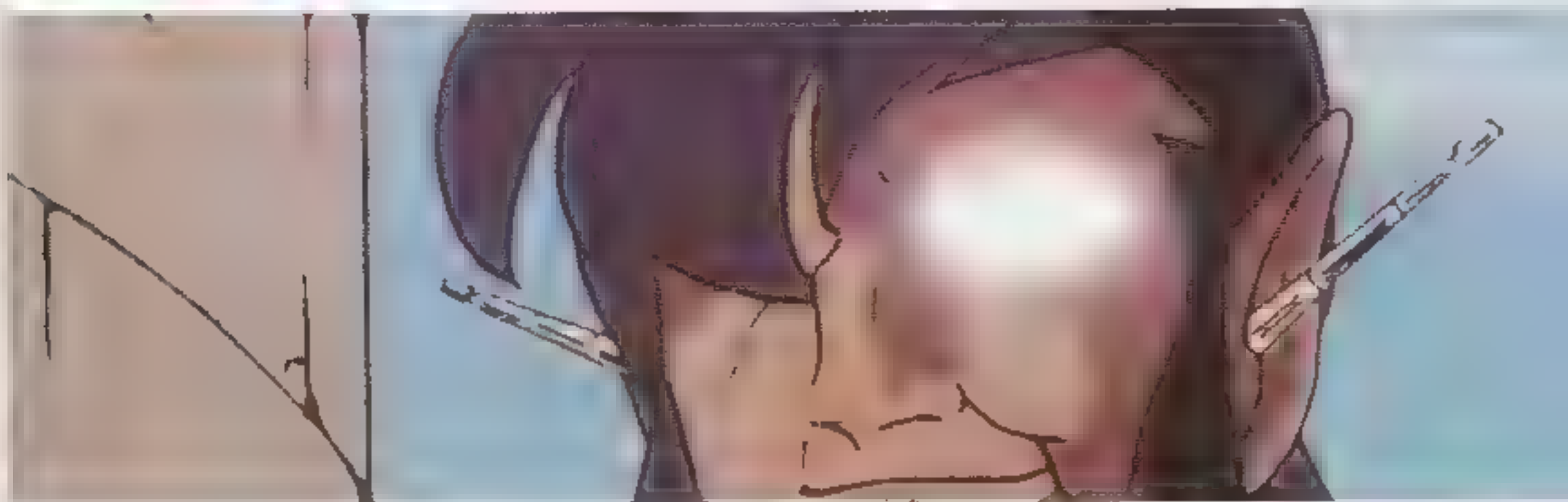


Un nuevo bruto mecánico volador, el Baras K9, se dirige al Centro de Investigaciones Fotoatómicas. Ametralla a Koji, Sayaka y Shiro cuando salían, pero no les da, porque se tiran al suelo. Koji no puede conducir al Mazinger porque el bruto lo atrapa con sus piernas y le destruye las antenas con sus botas de pinchos. Cuando consigue entrar, el bruto le escupe un líquido rosa y Koji no puede ver. Así empezaba otra apurada batalla de Mazinger Z. Las novedades parecían no tener límite. La TOEI había desarrollado muchas historias al margen y más allá del manga original. Ningún niño pensaba que se repetían, absorto en las novedades de la semana. La primera batalla se ha acabado, el monstruo se va, no puede pasar la barrera. Koji se enfada porque el profesor Yumi no le deja combatir. Luego se va en avión a Nueva York. Parece que quiere hacer unos planos para que el Mazinger pueda volar. *“Pero estando allí les estaba espiando un tío raro que parece de los malos. Sí, ¡míralo! Ya se lo está chivateando al Barón Ashler”* El bruto mecánico ataca el avión del profesor Yumi y lo estrella. Se salvan pero el Barón aparece en helicóptero y le roba los planos. *“Nooo”* y aparece por la tele para retar a Koji a un duelo. Es una trampa. Le ponen bombas y lo aprisionan con piedras mientras Baras hace pasadas por el aire. *¡Cobardes! Ciegan a Koji con el líquido pegajoso y atacan con los pinchos al Mazinger. Pero Koji usa el aparato de radar y lo destruye justo a tiempo con los rayos láser. Huyen, pero tienen los planos, pero se ha acabado el episodio, aunque van a construir las alas”*. Continuará...

15.00 MAZINGER Z:

El doctor Inferno conoce perfectamente cómo es la unidad de control de Mazinger Z. Es incapaz de volar. Se destruye en un momento. El robot K9 suelta un líquido que tapa la cabina de mando donde se encuentra Koji. El Mazinger cumple su misión y destruye al monstruo.

www.mazingerz.net



EPISODIO 13 (34). Batalla en el cielo iluminado por los relámpagos.
27 de mayo de 1978.15:00 horas.

Es posible que no se fijaran demasiado. O quizás sí. Pero este episodio empezaba con escenas de batallas con monstruos mecánicos voladores de episodios que no habíamos visto. Muchos lo creyeron un "adorno" de la serie: nunca sospecharon que no la veían completa...

Emocionante Están construyendo las alas con las que volará Mazinger Z. Aunque el Dr. Infierno tenga los planos. El Barón Ashler envía al espía Rico, o Riko, al Instituto. Ya están haciendo las pruebas de las alas rojas. El Dr. Infierno se enfada y lanza a Genocider F9 al Centro de Investigaciones. En la primera batalla le lanza muchos misiles al Mazinger, pero regresa a su base cuando se le agotan. Al tal Riko le salen unas antenas de las orejas con las que se comunica con el Barón y se le encienden los ojos. Sayaka y Shiro no se fían... En la segunda batalla, el bruto ataca una ciudad y Mazinger va hacia allá, pero cuando llega se le escapa y se va al Centro. Riko se quita la máscara y es un robot con cerebro humano, dispara unos rayos por los ojos, prende fuego a unos cuantos y abre la barrera. Genocider destruye el Instituto del todo. Pero lanzan las alas del Mazinger, y él salta con los cohetes de los pies y se unen a él como un cinturón. "¡Mazinger vuela!" Destruye al bruto con los rayos láser.



"El Mazinger ya puede volar. Pero han destruido el Centro. ¿Será este el último episodio? Porque el álbum de cromos se ha acabado... Tengo el primer tebeo de Mazinger, un libro muy chulo que me han regalado por la comunión, se titula 'El nacimiento de un robot milagroso'..."

MAZINGER-Z:

«BATALLA EN EL CIELO ILUMINADO POR RELAMPAGOS»

El profesor Yoni se ha desplazado a Nueva York con objeto de estudiar con un colega americano la posibilidad de instalar un reactor al Mazinger. Por fin, el robot del doctor Kabuto podrá volar una vez que le hayan colocado el reactor. Pero mientras tanto, el barón Ashler ha logrado introducir un espía en el laboratorio para que se apodere de los planos de la reforma del Mazinger.





EPISODIO 14 (35). La violencia de la máquina mecánica Desma.
3 de junio de 1978. 15:05 horas.



Pero no se había acabado. Aunque cierta preocupación caló en los niños que lo habían pensado. La cosa se aclaró con un suspiro de alivio en siete días, con este episodio de redundante título. “Piscina. ¡Mazingeeer! ¡Planeador abajo! No se ha terminado. Mazinger sigue ¡bien!”. Han construido un nuevo bruto que tiene un arma muy rara, que desmaya a la gente, los vuelve locos. Koji ayuda en la reconstrucción del Instituto, mientras Afrodita vigila. El bruto mecánico Desma aparece en la playa como Grengus y usa su rayo con Afrodita A. Sayaka se desmaya. Boss avisa a Koji que un monstruo se acerca. En la primera batalla, el bruto para las armas de Mazinger con una especie de huracán y le da la espalda hasta que le persigue, y le pasa lo mismo que a Afrodita, ven espejos y se vuelven como locos, viendo su imagen como en unos espejos de feria... Desma A1 llega a las obras y comienza a destruir. ¿Por qué no usa Mazinger sus alas? Cuando Koji despierta, llama al ¡propulsoor scrander! (“por fin”). En la segunda batalla,

Afrodita A le ayuda con un cohete para que no use su arma secreta y Mazinger le vuela los ojos con los rayos láser y lo deshace con el huracán.

En las revisiones de la serie producidas años después, se considera que, con las alas de Mazinger, llega el prólogo de la que se puede considerar como etapa nueva de la serie, que comenzaría de verdad con la aparición del Conde Brocken. Por otro lado, las muchas experiencias e imágenes de un episodio de Mazinger se habían quedado sin el soporte del álbum de cromos, fijador de estas en la memoria. El segundo álbum, aunque muy diferente al primero, llegaría poco después.

MAZINGER Z: © *****

«LA VIOLENCIA DE LA MÁQUINA MECÁNICA DESMA»

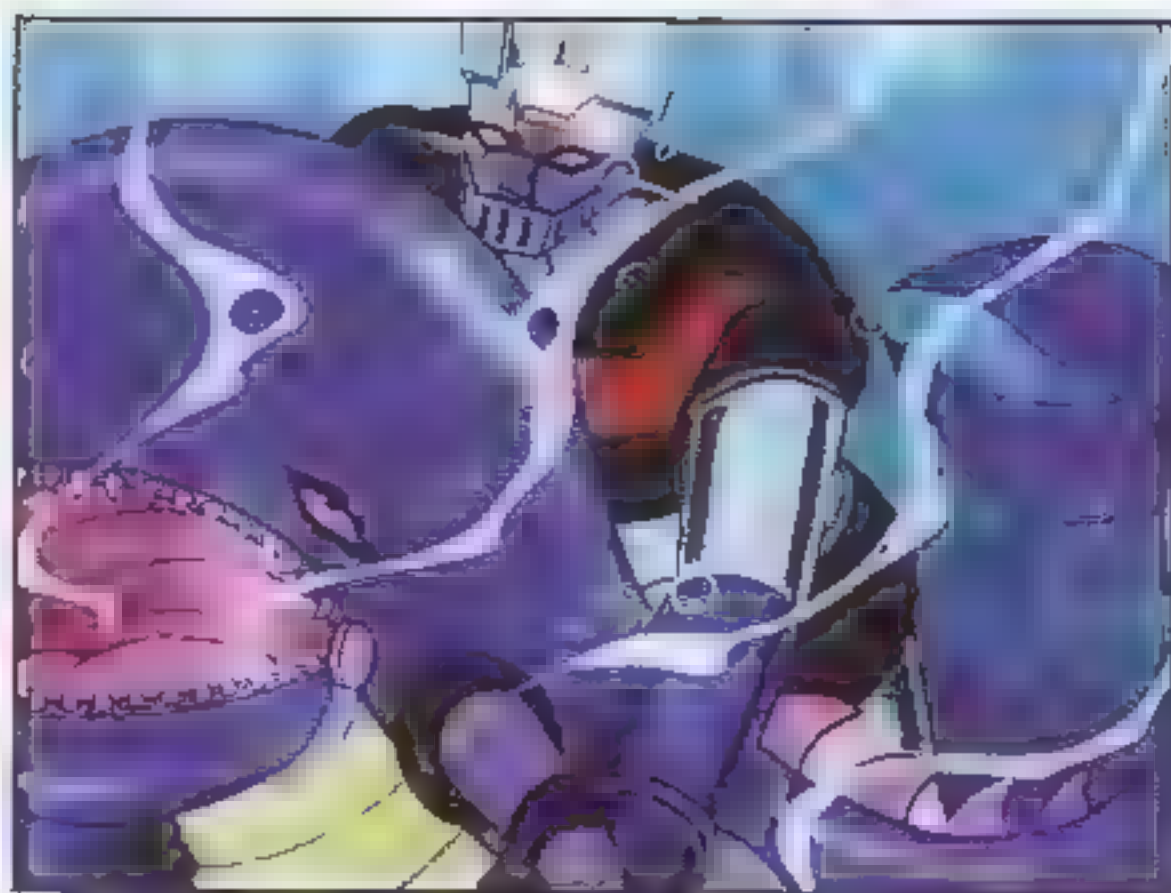


Los monstruos mecánicos del doctor Infierno consiguen destruir el laboratorio del doctor Yumi. El mundo queda indefenso ante las fuerzas del ... El último recurso está en Mazinger-Z, capaz de enfrentarse con el bruto mecánico Desma A-1, poseedor de una terrible arma secreta.



EPISODIO 15 (36). El monstruo mecánico de los cinco lagos.
10 de junio de 1978. 15:10 horas.

Aparece un monstruo parecido a una ballena en un lago. Boss y sus amigos lo descubren cuando estaban pescando. Pero Koji no les cree. "No será un bruto mecánico...". Va a investigar con Shiro y se encuentran con una vieja bruja. Pero se montan en una barca y les ataca el monstruo, que se los traga a todos, menos al gordo Boss. "¡Ves! Un monstruo mecánico, no han dicho el nombre...". Mazinger rescata a Boss y la bruja se ríe de que se haya tragado a Shiro y a los otros. Koji y Sayaka luchan con ella. Sayaka se cae al agua y se la traga el bruto. Koji lucha con el monstruo que también puede salir del agua, pero se le escapa. Koji descubre pasadizos entre varios lagos, encuentra a la ballena bruto y luchan. Pero la bruja era el Barón Ashler y le amenaza. "Dice que el bruto se llama Granada o algo así". Sayaka y los demás están dentro de la ballena y descubren sus mecanismos. Escapan por el chorro de agua y así Mazinger con el propulsor Scrandor ya puede atacarle, destruye la piel del bruto y era un monstruo atómico, que dispara sus bombas, pero le destruye con el fuego de pecho. Al final una ambulancia se lleva a Shiro y a los otros...



A estas alturas, los episodios ya son consecutivos en su orden completo. La TOEI DOGA debió considerarlos buenos y estables para su versión reducida, exceptuando al bizarro episodio de Minerva (38) y a uno de irregular animación, el 42.

5.10 MAZINGER-Z:

«EL MONSTRUO MECANICO DE LOS CINCO LAGOS»

El monstruo de la leyenda revive en los cinco lagos y siembra el terror entre los habitantes de los contornos. El Mazinger se enfrenta con el monstruo en una lucha a muerte. Pero de pronto se descubre un gran misterio en torno al monstruo.





EPISODIO 16 (37) Propulsor Jet Scrander.

17 de junio de 1978. 15:05 horas.



Con 15 episodios ya emitidos, los niños y jóvenes ya se habían acostumbrado a la serie y la cita con ella los sábados era sagrada. La serie avanza y ellos ya manejan términos tan "técnicos" como Jet Scrander para hablar de las alas de Mazinger. La imaginación de los guionistas no deja de sorprenderles. Hoy el profesor Smith llega al Centro de Investigaciones Fotoatómicas para ver volar al Mazinger. Pero es uno de los malos disfrazado, es una máscara de hierro y quiere poner una bomba... Boss y sus amigos están pescando y aparece una cabeza de cuello largo flotando y se lleva al gordo por los aires y luego se vuelve invisible, aparece en el Centro de Investigaciones

y se lleva a Sayaka también volando. Las cabezas son de un bruto mecánico que tiene cinco (!) El falso profesor ataca a los guardias para poner una bomba en el Jet Scrander, pero un guardia avisa a tiempo al profesor Yumi, que es herido al escapar. Lanzan el propulsor, con la bomba. Mazinger lucha con las cabezas que escupen líquidos pero ya no son invisibles. Como el profesor Yumi ha luchado con el falso profesor y los guardias lo han vencido, puede avisar a Koji de la bomba del Scrander y Mazinger se tira al suelo. Con las alas sin bomba, en la segunda batalla, Mazinger puede volar, como el cuerpo del bruto "¡Rayos láaser! ¡Huracán!" Y destruye las cabezas. Y el cuerpo con el fuego de pecho...

"¡Propulsor Scraander!"... "¡Acoplamiento!"...

15.05 MAZINGER-Z: "SCRANDER"

Un miembro de la organización Máscara de Hierro se infiltra en el laboratorio de investigación fotoatómica, mientras que el Mazinger ha de luchar contra un bruto mecánico que tiene la facultad de hacerse invisible.





EPISODIO 17 (39) El despreciable Barón Ashler.

24 de junio 1978. 15:10 horas.

El Barón Ashler llega de noche a la isla del Dr. Infierno. Le grita una voz y aparecen los brutos mecánicos que ha destruido el Mazinger Z... Y otros que no conocíamos de nada, de la versión completa de la serie. La cosa quedó como otro "adorno" visual de la misma, aunque obviamente no lo era. Pero algunos, sobre todo los más pequeños, ni se fijaron. El Barón se asusta y corre a esconderse pero se encuentra con una cabeza que flota y se ríe de él. Es un soldado con la cabeza en la mano (!). El Dr. Infierno dice que es el Conde Brocken y que va a ser su mano derecha, y le da al Barón Ashler la última oportunidad para destruir al Mazinger Z. Con este episodio se da inicio claro a la etapa de madurez de la serie, que podríamos considerar una segunda parte, que se complica con un nuevo personaje tan impactante como el Conde Brocken y con la desaparición de la base de Ashler, la fortaleza Salude. Para marcarlo, se animará una nueva cabecera para la serie, aunque nunca la vimos en España en esta primera experiencia Mazinger.

¡Ah! y Sayaka cambia de uniforme. Hay terremotos y Shiro dice que un pez se mueve cuando llega uno, pero Koji y Sayaka no le creen. Pero hay uno, y el pez lo avisa. El Barón se entera de los terremotos y de donde proceden y manda a un bruto en forma de pez... "Zarigan G8, pone en el nuevo álbum, que no me gusta tanto como el otro, tiene los cromos dibujados y partidos en partes". El bruto mecánico provoca un terremoto y Sayaka se abraza a Koji. Se pone roja... El Barón Ashler aparece en la televisión informando que lo ha hecho el bruto y Koji sale a luchar. Zarigan esquivo los misiles con la cola, le quita los puños al Mazinger y le suelta una descarga eléctrica que lo vence. Capturan al Mazinger en la Salude (!), lo atan con cadenas y lo intentan destruir con cuchillas mecánicas. Desde el platillo del Centro de Investigaciones, el doctor Yumi y Sayaka lanzan un rayo de energía fotoatómica que hace temblar todo. Koji aprovecha y destruye las cadenas. Destruye la Salude con los rayos laser, aunque el Barón Ashler se escapa y le pide perdón al Dr. Infierno, que al final le perdona. El de la cabeza en la mano dice que él se encargará de destruir al Mazinger... La expectación está servida.



15.10 MAZINGER-Z: «EL DEGRADADO BARON ASHLER»



* Después de los reiterados fallos cometidos por el baron Ashler un
* peligroso rival le sale al paso. Se trata del conde Brocken, que no se
* sabe si es un ser humano o un monstruo de pesadilla. Pero, en resum
* das cuentas, una nueva y terrible amenaza se cierne sobre Tokio



EPISODIO 18 (40) El diabólico comandante Conde Brocken.
1 de julio de 1978. 15:10 horas.



Todo el mundo esperaba aquí un episodio diferente, a cargo del ataque del recién llegado Conde Brocken, se había sumado este elemento a la expectación habitual de cada sábado. Y la expectación no fue defraudada. Comenzaron aquí los cortes de censura de pequeñas partes, para vetar parte de la crueldad de la nueva mano derecha de Infierno y de sus tropas. A finales del terminado mes de junio, se había estrenado ya en los cines la película Mazinger Z, el robot de las estrellas, que intentaba hacer pasar al personaje del robot-copia taiwanés de Mach Baron, "The Iron Superman", por el héroe mecánico que tanto conocían los niños, en una película de "acción real" con aviesas intenciones comerciales para aprovechar el enorme tirón de la serie.

El Conde de cabeza voladora llega a ver al Dr. Infierno, que le da la fortaleza volante Güel (así fue llamada la Ghoul (/Gul/) en este doblaje, aunque se alternaba con otro nombre: Guru) y unos

nuevos soldados, los cruzados de hierro, y no los máscaras de hierro (se censuró el voto de los cruzados de luchar hasta la muerte). El Barón Ashler se queja pero no le hacen caso. La fortaleza se esconde con nubes negras, en las que se estrellan aviones. El profesor Yumi manda al Mazinger, pero Koji no quiere ir, pero le convence. En el cielo se enfrenta al bruto Gader F3 (Greyder F3), con grandes cuernos, al que no consigue ganar en la 1ª batalla. Sayaka, Boss, Shiro y sus amigos están en la feria, el bruto les ataca y se esconden en una caseta. Cuando llega el Mazinger, el Conde Brocken intenta que les aplaste, pero Sayaka usa un espejito que se ha encontrado Shiro para avisar a Koji. La 2ª batalla empieza y el Mazinger destruye el cuerpo del bruto, pero la cabeza intenta arrastrarle. Koji la despeña con el Scrandor y el Barón Ashler se ríe del Conde Brocken por haber perdido. Shiro le dice a Sayaka que así no le va a gustar a Koji. Se pone roja y se enfada. Los cambios en la serie lograron darle aún mayor éxito.

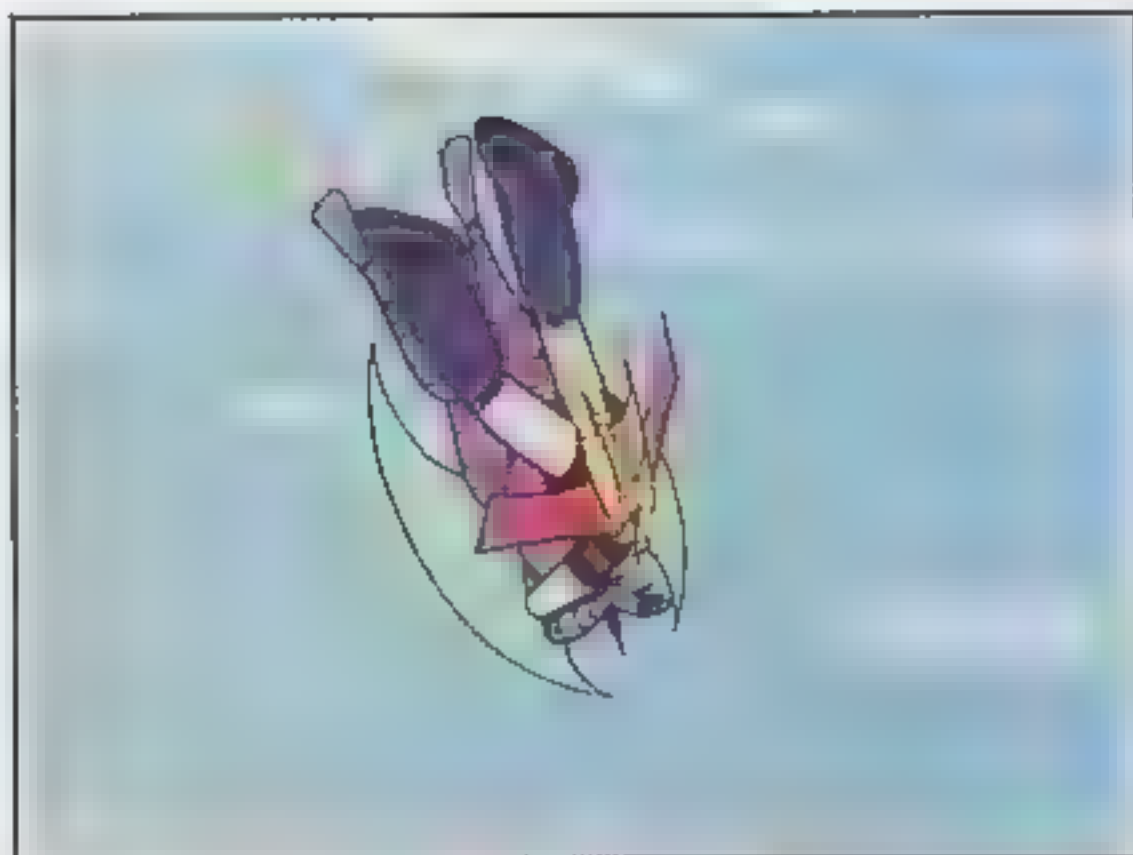
MAZINGER-Z:  *****

«EL DIABOLICO COMANDANTE CONDE BLOCKEN»

El nuevo aliado del doctor Infierno el conde Blocken, que tiene la cabeza separada del cuerpo, intenta desplazar al barón Ashler y preparar una estratagema para que Koji, con Mazinger-Z, aniquile a sus propios amigos.

**EPISODIO 19 (41). La venganza del Conde Brocken.****8 de julio de 1978. 15:30 horas.**

Los niños llevaban de vacaciones ya más de una semana. La serie prosigue en el caluroso verano del 78 (según los registros meteorológicos de la época). Quizás muchos estaban de viaje con sus padres, pero el mes tradicional para la mayoría, era agosto. A falta de poder comentar los episodios con los del cole, buenos eran los amigos del barrio o del pueblo. Era verano y su serie mejoraba por momentos, había que vivir el día de hoy como solo lo hacen los niños. El Barón Ashler va a ver al Conde Brocken a la fortaleza volante para reñirle por haber perdido la última batalla. Se pelean. Mazinger vuela rápido con el Scrandor, pero empieza a caer y se salva por poco. El Conde lanza a un robot volador muy rápido, el Kirma K5, con una hoz afilada. Shiro casi se corta con el ala del propulsor, pero uno de los profesores le empuja y le salva el dedo. Sayaka y Koji se pelean, se gritan mucho porque ella quiere que coma una comida



espacial (y eso que solo vieron una parte de la escena. Se censuraron parte de los gritos y cuando Koji le vierte un plato de sopa en el escote) El bruto mecánico ataca el Centro de Energía Fotoatómica, y Koji y Sayaka siguen peleándose (y se vuelve a censurar parte de la escena). Sale Afrodita A a pelear y le intentan cortar el brazo, pero solo pueden con el pico del hombro, que es más delgado. Kirma vuela muy rápido y el Mazinger vuela detrás. Suben muy alto y Koji tiene problemas. Kirma provoca rayos y truenos, y se raja el ala del Scrandor... Mientras cae, Koji está desmayado, menos mal que le ayuda Sayaka soltando el propulsor, y se despierta. Pero siguen peleándose todo el día. Preparan al bruto para deshacer la barrera. Con el ala rota, Koji lucha con el planeador pero al final tiene que usar el Mazinger y el propulsor rajado. Otra vez la tormenta hace que rompa el ala y el Mazinger se cae. Pero Koji Kabuto tiene una idea: si le corta la otra ala, estará en equilibrio, así que gira y lo consigue. Le arranca las alas al bruto y "¡Fuego de pechooo!" y lo funde... Al final Koji y Sayaka hacen las paces. Y fin. "Otro episodio genial".

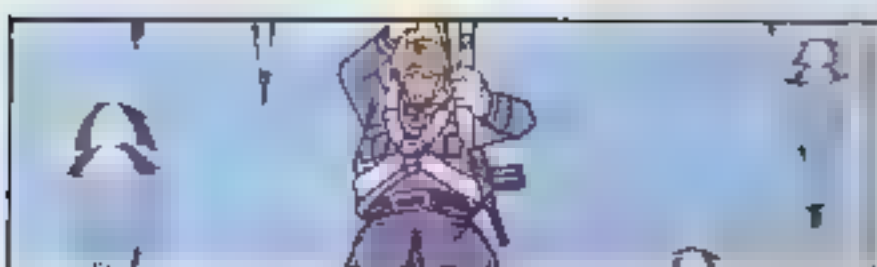
15.30 MAZINGER-Z: «LA VENGANZA DEL CONDE BLOCKEN»

La enconada rivalidad entre Ashler y Blocken para conseguir la confianza y el aprecio del doctor Infierno se acrecienta día a día. El conde Blocken, con su bruto mecánico Kirma K-5, al que no le importa lo alto que tenga que subir, intentará acabar con Mazinger-Z aprovechando esta peculiar cualidad.





EPISODIO 20 (43). La misión de la guerrilla paracaidista.
22 de julio de 1978. 15:30 horas.



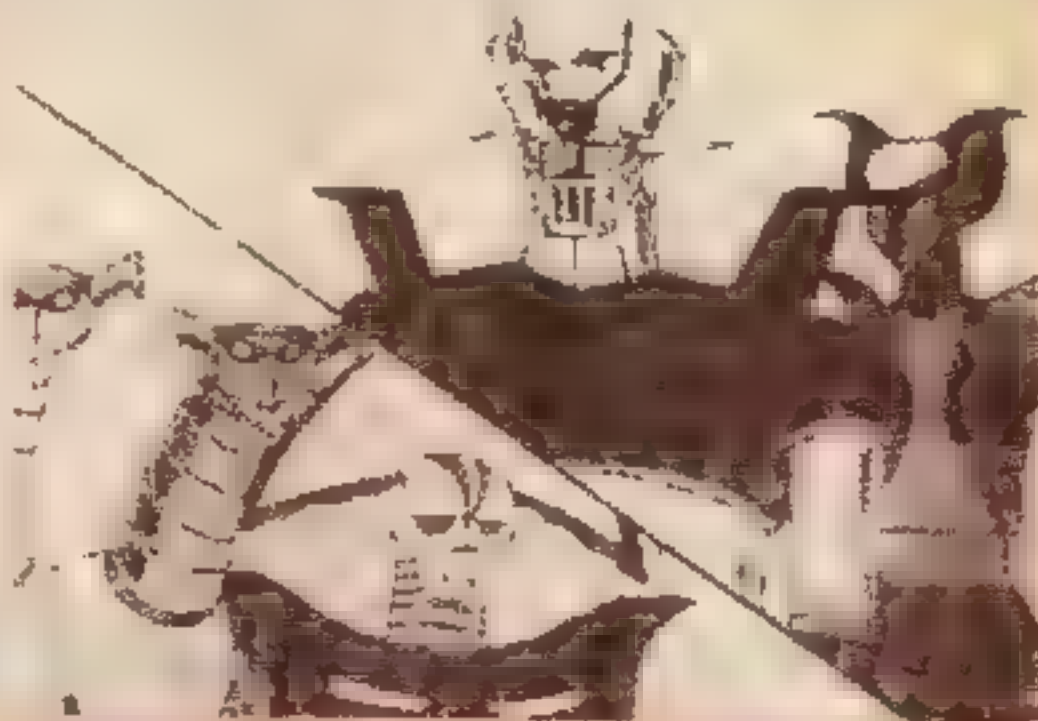
Aparece un bruto mecánico que es como una armadura con lanza y escudo. Al principio, lleva una bandera blanca de paz. El Conde Brocken quiere rendirse si destruyen al Mazinger y al propulsor Scrander. Pero no le hacen caso y Jairo J1 lanza unos rayos rosas que convierten a la gente en fósiles. Huye y le persigue Mazinger, *"la persecución por el bosque ha sido genial, mientras sonaba el ruido de sus pisadas"*, pero al llegar al borde del acantilado llegan unas aspas de helicóptero que agarran al bruto con unas pequeñas manos. Ataca con su lanza eléctrica. El propulsor está en reparación y el Mazinger no puede volar (Se corta una pequeña escena, no se sabe la razón, solo se muestra al ejército de cruzados, sería por desvincularla de lo militar por el saludo de los cruzados, mano en alto). Los cruzados se lanzan en paracaídas desde la fortaleza volante Guru, y el Conde Brocken en una pequeña nave verde. ¡Y persigue a Sayaka y Shiro con su espada! No los pilla por muy poco, porque se le cierra la

puerta del sensor. Todos huyen del Centro, menos el profesor Yumi y los tres propulsores. Jairo saca a Afrodita A y la golpea. Mazinger va hacia allá pero sigue sin poder volar. El Conde Brocken quiere encontrar el pasadizo del hangar de las fortalezas (escena de los cruzados, levemente cortada en esta versión) y los cruzados se lanzan en paracaídas. El profesor lanza el Scrander sin rampa. Mazinger vuela y en la batalla ni los rayos láser ni los puños consiguen nada, así que le corta las aspas de la nave al bruto con el propulsor y lo remata con los rayos láser. Y casi atrapa al Conde Brocken cuando huye. Al final, *"¿habéis visto? El Barón Ashler tendrá una nueva fortaleza submarina, como un submarino gigante, creo que se llama Budo. Tendrá que luchar contra dos fortalezas"*.

15.30 MAZINGER-Z: «LA CARGA DE LA GUERRILLA PARACAIDISTA»

El conde Brocken propone al profesor Yumi, como primer paso para conseguir la paz, la destrucción del Mazinger-Z. A cambio, él también destruirá un robot. Al no llegar a un acuerdo, se inicia la lucha. Y mientras luchan los dos robots, el conde Brocken ataca el instituto de Energía Fotoatómica, cayendo en su poder el profesor Yumi, y todo el equipo científico.

En este episodio se enfrentan, una vez más, los robots que defienden a los representantes del bien y del mal.





EPISODIO 21 (44). La nueva fortaleza submarina, Bood.

29 de julio de 1978. 15:30 horas.

El nombre de la fortaleza no andaba muy desencaminado, llamándose Bood (/bud/) y marcando la "d" final en algo parecido a una "o" (Budo). Así se pronunció en todos los doblajes. Pero dejando aparte los nombres, la acción se estaba complicando, con nuevos artefactos de lucha. La emoción y la intriga por ver la nueva fortaleza en acción llegaron intactas a la nueva cita semanal. El Barón Ashler lanza un nuevo bruto mecánico volador desde la nueva fortaleza submarina, el Bood R2 (el doblaje español cometió ese error con el nombre del Rod R2, asimilándolo al nombre de la nueva fortaleza, leído literalmente, pero el Barón Ashler -o Enriqueta Linares- corrigió enseguida el error), sin brazos, aunque tenía unos muy largos que le salían del pecho... lanzando rayos desde su hebilla, con la energía que absorbe el casco del sol. ¡Un bruto de energía solar!



Cuando ataca, Afrodita sale a luchar y es partida en dos. Como siempre, pierde .. Mazinger le lanza los puños pero los rechaza, sigue usando sus armas pero se va el sol y el bruto huye. Koji le persigue con el Jet Scrander y se encuentra con los rayos de la fortaleza nueva, que le aprisionan, aunque logra huir. Llega Boss con un cesto de frutas mordidas para Sayaka, que se las tira a la cara. Empieza la 2ª batalla y el bruto ataca con su rayo. Pero el profesor Yumi se da cuenta de que es solar, al no llevar el casco el monstruo. El Mazinger va a por él pero el bruto le atrapa, hasta que pierde uno de sus brazos por el fuego de pecho. Ahora es una carrera entre el Mazinger y el bruto, que quiere destruir el Centro de Investigaciones. Cuesta destruir el casco y usa todas sus armas y lo consigue. "¡Raayos Láser!" Le vuela la cabeza al bruto y el huracán lo agrieta. "¡Puños fuera!", y cae hecho polvo. Después intentan comer nísperos que no estén amargos, pero todos lo están. (Los "nísperos" del episodio son en realidad caquis, fruta muy amarga si no se come en su punto. Cosas del doblaje local).

15.30 MAZINGER-Z: «UNA NUEVA FORTALEZA SUBMARINA» ©

El doctor Infierno decide lanzar un doble ataque sobre el Instituto de Energía Fotoatómica y el Mazinger-Z. Para ello se vale de la fortaleza volante, al mando del Conde Brocken, y de la fortaleza submarina, comandada por el Barón Ashler. La rivalidad de estos dos personajes por ganarse la confianza del doctor Infierno hace que redoblen sus esfuerzos con mayor peligro para Koji y sus amigos.

El doctor Infierno planea una nueva estrategia para destruir a Mazinger-Z y el Instituto de Energía Fotoatómica.



*****www.todocoleccion.net*****



EPISODIO 22 (45). Centro de Investigación de Energía Fotoatómica, blanco del diablo.

5 de agosto de 1978. 15:30 horas.



El bruto mecánico Basil F7 hace pruebas con la fortaleza Bood (se nombra /bod/ en el doblaje de este episodio) lanzándole placas magnéticas, unos imanes muy grandes que vuelven locos los aparatos. El bruto dispara misiles. El Barón Ashler no sabe quién le ataca... En este momento de la serie, no sabemos quién va a llevar a cabo el ataque de la semana contra Mazinger, si el Barón o el Conde Brocken... y se hacen apuestas a ver quién será, porque no hay una alternancia lógica. Parece que, vistos los fracasos del decapitado, Infierno vuelve a confiar en su antigua mano derecha, quién por cierto ya se refiere a su base como isla de Bardos y no Rodas. Ha

sido el Dr. Infierno quien ha mandado que ataquen con el bruto en el aniversario del Centro de Investigaciones. Cuando llega, los doctores del Centro intentan que Boss avise a Koji en secreto, para no asustar a los invitados. Pero Boss se lo dice a Sayaka antes y Koji sale corriendo detrás. Afrodita A pierde el control por las placas magnéticas y Mazinger también. Cuando Afrodita se arregla, los máscaras de hierro intentan que no ayude al Mazinger, pero Koji los destruye con el planeador. Y Afrodita le libra de los imanes con su energía eléctrica. Koji llama al Jet Scrander y "¡Patada Mazinger!", pero Basil le hace cortes en las piernas y con los misiles destroza las alas. Mazinger le lanza los puños y le destrozan la cabeza al bruto, que explota por el fuego de pecho. Todos brindan por el Centro de Investigaciones y por Mazinger. *El primer episodio del vacacional agosto quizás fue visto en el apartamento de la playa o en la casa del pueblo...*

MAZINGER-Z: "EL BLANCO DEL DIABLO"



Con motivo de celebrarse el primer aniversario de la fundación del Instituto de Energía Fotoatómica, el doctor Infierno prepara un plan para convertir en tristeza la alegre fecha. Para ello envía a uno de sus brutos mecánicos, capaz de inutilizar completamente los mandos del Mazinger-Z, por medio de unas placas metálicas que crean poderosos campos magnéticos.

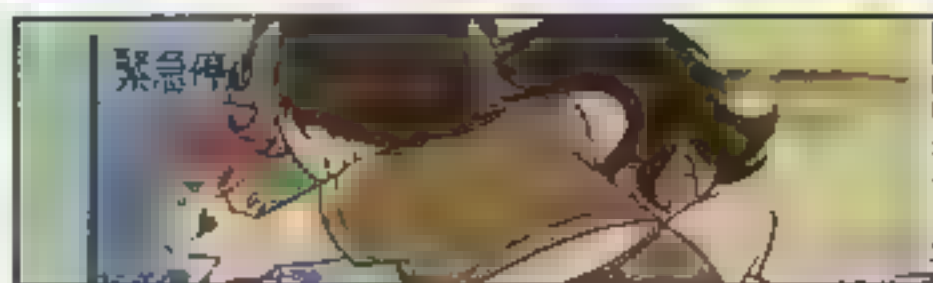
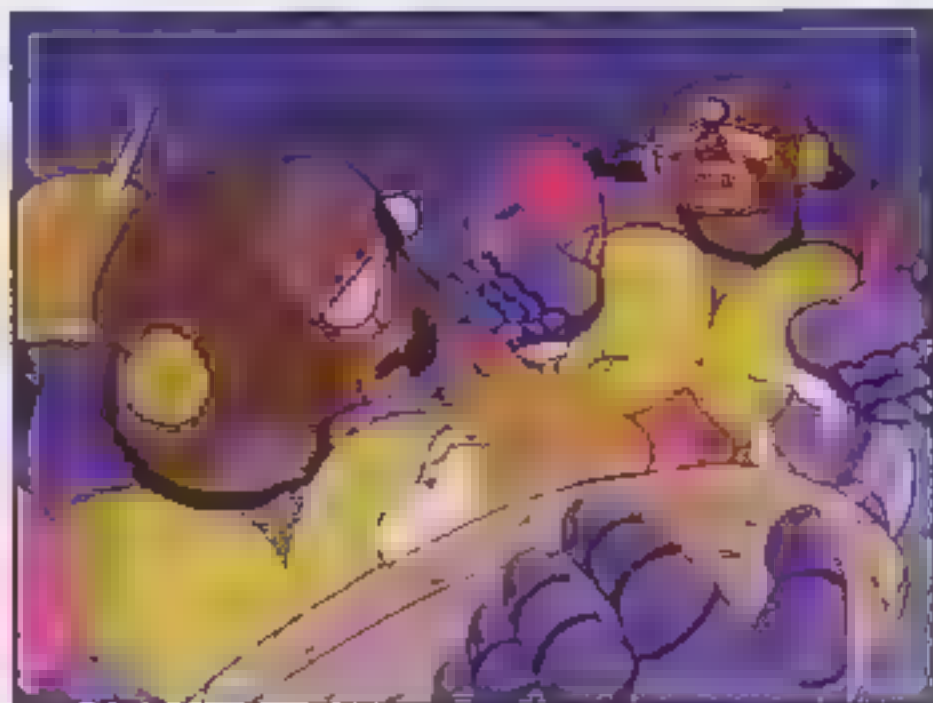




EPISODIO 23 (46). ¿Dónde está la bomba de cobalto?

12 de agosto de 1978. 15:30 horas.

El Barón Ashler y el Conde Brocken se pelean por atacar al Mazinger. El Dr. Infierno decide que sea el Barón Ashler otra vez. "Ya perdí la apuesta, pero esta semana le tocaba al Conde Brocken...". Manda dos brutos mecánicos pequeños, los hermanos Blazas S1 y S2, a poner una bomba en la piscina. Una madre abandona un niño pequeño en la puerta del Centro de Investigaciones Fototómicas. Los brutos se encuentran la cesta con el niño. Parecen personas, cuando le hacen muecas al niño abandonado para que no lllore. Koji y Sayaka lo recogen y Shiro y él le hacen tonterías para que deje de llorar, pero solo se calla cuando Sayaka le da el biberón. Los hermanos Blazas se cuelan y ponen un hilo atado a una bomba de cobalto para que cuando el Mazinger la toque al salir, explote. Koji sale a buscar a la madre, que se quería matar. Ella se iba a tirar de un acantilado pero se cae cuando la descubre el Barón. Koji la salva. Boss había entendido que Sayaka había tenido un niño y ella le da una bofetada (! :)), luego se va a ayudar a Koji, que está luchando contra uno de los hermanos Blazas, que lo ha herido en un brazo. Se va a buscar al Mazinger, mientras el gordo y los demás cuidan de la madre, desmayada. Les persigue otro de los Blazas, y hasta lanza un puñal (!). Boss corre a avisar, pero no llega a tiempo. Cuando Koji llama al Mazinger, empieza a subir en la piscina y menos mal que el niño toca el botón de parada en el último segundo... Mazinger al ataque. Uno de los brutos se sube a la cabeza y rompe el cristal del planeador, pero Koji le suelta una descarga. Cuando iba a aplastar al bruto, el Barón Ashler le amenaza con matar a la madre del niño y los amigos de Boss, y le dice que salga del Mazinger, a Koji se le ocurre llamar al Jet Scrander y el Barón los lanza por el precipicio, pero Mazinger los recoge. Volando destruye a los Blazas, "Rayos láser, uno para cada uno..." Y todo acaba bien entre las flores. Episodio con mucha y trepidante acción hasta el final, lleno de sustos y carreras. El tamaño inusual de los brutos mecánicos hace que se pueda jugar a otra escala, aunque la imaginación supera tamaños y formas.

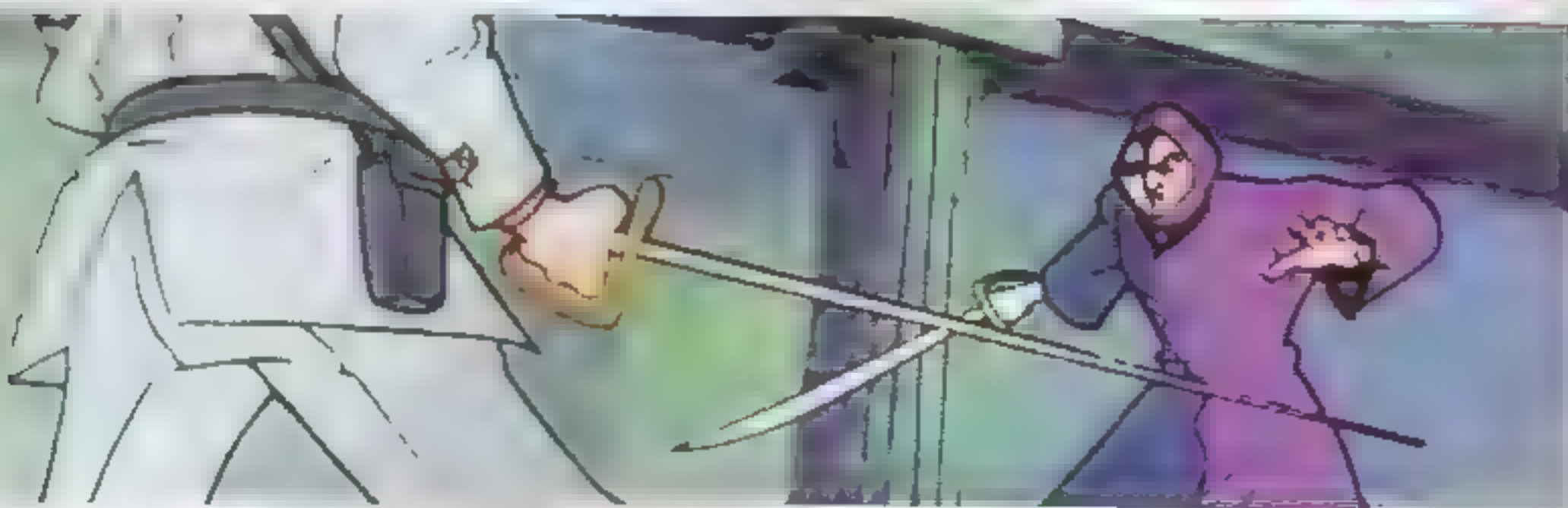


15.30 MAZINGER-Z: «¿DONDE ESTA LA BOMBA DE COBALTO?»



El doctor Infierno es ayudado en sus malévolos planes por los «Hermanos Blazas», que colocan una bomba de cobalto en el hangar de Mazinger-Z, con miras a hacerla saltar por los aires y dejar indefensos a sus amigos.

El barón Ashler y el doctor Infierno.



EPISODIO 24 (47). Diabólica doble operación.
19 de agosto de 1978. 15:30 horas.



El Conde Brocken y el Barón Ashler se pelean con espadas, pero el Dr. Infierno les obliga a luchar juntos. Sale el robot submarino Mandora con forma de serpiente y destruye varios barcos. Koji estaba jugando con espadas de madera con Boss y los demás, pero le avisan y sale a buscar al Mazinger y al Scrander. Mientras el Mazinger lucha con él, el Conde Brocken manda a un bruto mecánico volante al Instituto. Afrodita A sale a luchar con él, pero el bruto consigue romper la barrera. Como está ganando, el envidioso Barón Ashler deja a Koji en el fondo del mar y los dos brutos se pelean entre ellos. Koji está medio ahogado porque había entrado agua en el planeador, aunque logra regresar. Los

brutos huyen. En la segunda batalla regresan y simulan que se pelean entre ellos para engañar a Koji, que vuelve a desmayarse en el ataque de los dos a la vez. Afrodita es atacada también por los dos y Bazra le clava pinchos en el cu... de Afrodita A. Cuando Koji vuelve en sí, se pone en medio de los dos y recuerda una técnica de combate de espadas. Cuando vuelven a atacar, se eleva y se destruyen así entre ellos. Y los remata con el fuego de pecho. El Dr. Infierno se queda a tener que aguantar a dos inútiles. *Otra aventura de Mazinger en medio del verano.*

MAZINGER-Z: DIABOLICA DOBLE OPERACION



El doctor Infierno, gracias a una acción doble en que se combinan los esfuerzos del barón Ashler y el conde Brocken, casi consigue acabar con el Mazinger-Z y el Centro de Energía Fotoatómica, pero, inesperadamente, ambos comienzan a luchar entre ellos.

El baron Ashler, un personaje siniestro y peligroso.

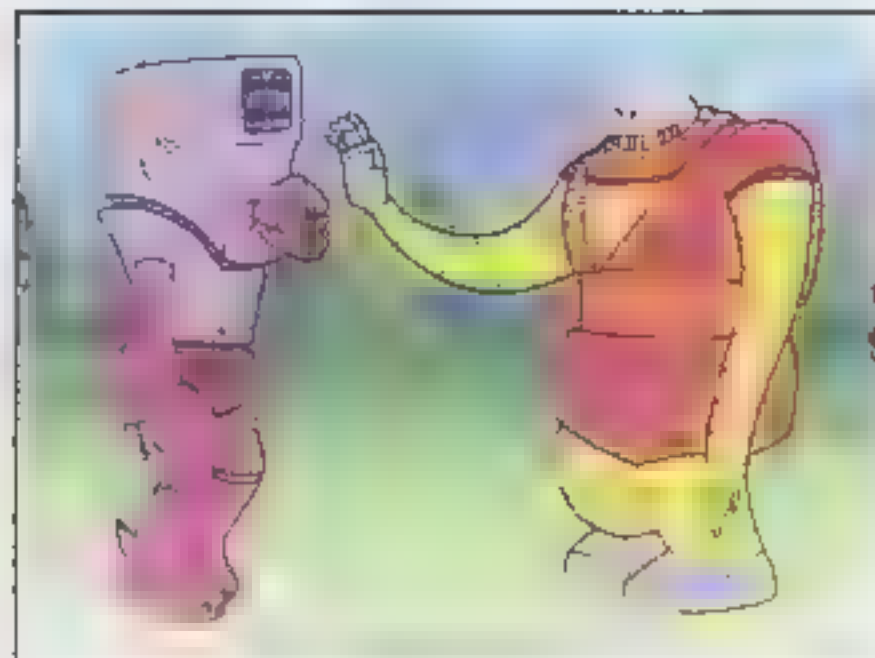




EPISODIO 25 (48). Destruyan al Kaji-mofu.

26 de agosto de 1978. 15:30 horas.

Y otra vez vuelve el Barón Ashler a atacar. Manda al bruto mecánico Kajimofu T7. Unos enmascarados secuestran a los tres profesores *"se ve de lejos que son Boss y sus amigos, tienen su voz y además se ve que son ellos... y encima dejan unas pistolas de juguete..."*. Pero uno de los profesores deja caer el reloj-comunicador. Boss y los demás quieren obligar a los tres profesores a hacer un robot nuevo, pero aparece Sayaka y ellos intentan hacerle cosquillas, consiguen enfadarla y tienen que descubrirse para que no dispare. Pero ella se une a ellos para fastidiar a Koji... El nuevo robot no puede llevar ni fuego de pecho, ni huracán, ni puños fuera... solo tendrá mucha fuerza. En la batalla contra el bruto, Afrodita A no consigue nada con sus misiles de pecho, como siempre, y Koji se burla de ella en cuanto llega, y ella se va a buscar a Boss. El Mazinger dispara sus puños y los rayos láser. El robot de Boss es gordo como él, y amarillo y rojo. Y al salir, destroza la caseta y se cae encima de Afrodita A... Se pone a bailar con ella porque no sabe manejar al robot. Pero cuando llegan donde está la batalla, nadie sabe quién es y el Barón Ashler le llama feo y el bruto mecánico le funde una mano, pero lo agarra y lo voltea hasta arrancarle la suya y Afrodita hace lo mismo y le arranca la otra. Los misiles en lluvia solos no funcionan y Mazinger lo destruye fácilmente con el fuego de pecho. Sayaka fastidia a Koji cogiendo del brazo a Boss y llamándole querido, y a Koji hasta se le cae de las manos la figura de madera del Mazinger que estaba haciendo... Un nuevo personaje había llegado, aunque los niños españoles no tuvieron mucho tiempo para acostumbrarse a él, ya que la interrupción de la serie era inminente. Los guiones buscan aumentar su carga cómica e innovar, para que luego dijeran que la serie siempre era igual.



15.30 MAZINGER-Z: "DESTRUYAN AL KAJI-MOFU" ©

Boss está impaciente por tener su propio robot, y junto con sus dos amigos, decide raptar a los tres científicos para que construyan un robot para ellos. Su entrada en escena no puede ser más atortugada, ya que en compañía de Afrodita A destruyen un bruto mecánico de Jorin Inferno.

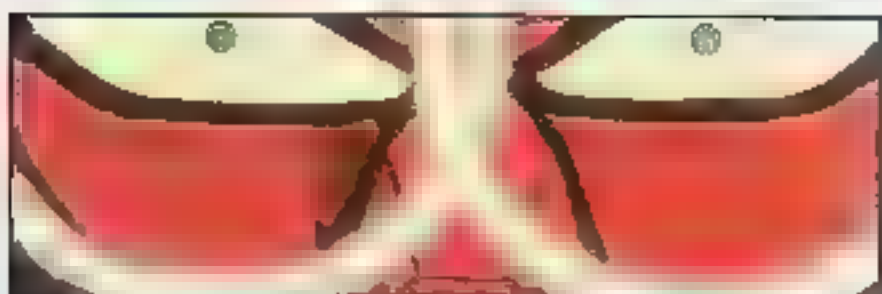
Mazinger-Z y Afrodita-A forman una poderosa pareja que el doctor Inferno desea destruir cueste lo que cueste.





EPISODIO 26 (49). La rebelión del robot enloquecido.

2 de septiembre de 1978. 15:30 horas.



Koji, Sayaka y Shiro se cuelan en la chatarrería de Boss. Él se cree que es como el Centro de Investigaciones Fotoatómicas y presume de su robot. Pero ellos se ríen de él. La verdad es que resulta llamativo el cambio de bando de Sayaka, que apoyaba a Boss en el episodio anterior, aunque supongo que los sentimientos secretos de ella por el apuesto Koji pudieron más, o tal vez no aguantaba que Boss se hiciera ilusiones... El conde Brocken lanza al bruto mecánico Gumbina M5 desde la fortaleza volante Guru. Espía desde su pequeña nave al robot de Boss, mientras se entrena, cayéndose y golpeándose con piedras y palos. "Es tonto". Aparece el Gumbina M5, que hipnotiza a Boss y lo vuelve loco, se le ponen los ojos verdes. Intenta matar a Mucha y Nuke, por orden del Conde Brocken y los persigue, pero se escapan. Después llega al Instituto y como se ríen de él, intenta aplastar a Koji, que se escapa y va a buscar el planeador. El doblaje español recoge que va a buscar el planeador

"hover", palabra que queda como resto del original "hover pilder" pero nadie podía darse cuenta de eso entonces, ni tiene importancia. Al Barón Ashler también se le escapó "tekkamen" (máscaras de hierro) unos episodios atrás Sayaka se enfrenta a él con la Afrodita A pero no puede dispararle para no matar a Boss. Pero el robot de Boss no deja al planeador entrar en la cabeza del Mazinger, montándose en sus hombros. Koji da vueltas hasta que lo marea y se cae. El Conde Brocken le manda que se vaya para que le siga. Se encuentra con el bruto mecánico, que intenta hipnotizarle y le atrapa con una de las colas que le salen de los ojos y le escupe un líquido que consigue destruir un puño (!). El robot de Boss sujeta al Mazinger y el bruto le arranca las placas del pecho y absorbe la energía fotoatómica (!). Koji llama al Jet Scrandor y volando lanza su puño contra el robot de Boss, pero el bruto le atrapa por las alas. Pero Mazinger se suelta y le arranca la cabeza al bruto con una patada (!). Llega Afrodita. Mazinger no puede luchar sin energía. Ella dispara sus misiles que se clavan en los ojos del pecho del bruto, y al arrancárselos, explota (!). Por fin Afrodita A derrota a un bruto mecánico (!). Una batalla llena de momentos impactantes... Mazinger va a destruir al robot de Boss, pero todos le piden que le perdone y no lo hace, no tiene culpa de haber sido hipnotizado. Septiembre había llegado y, con él, la vuelta de muchos del veraneo, que siempre resulta más largo y atractivo para los niños que para los adultos. Y las aventuras de Mazinger les seguían acompañando...

15,30 MAZINGER-Z: «LA REBELION DEL ROBOT ENLOQUECIDO»

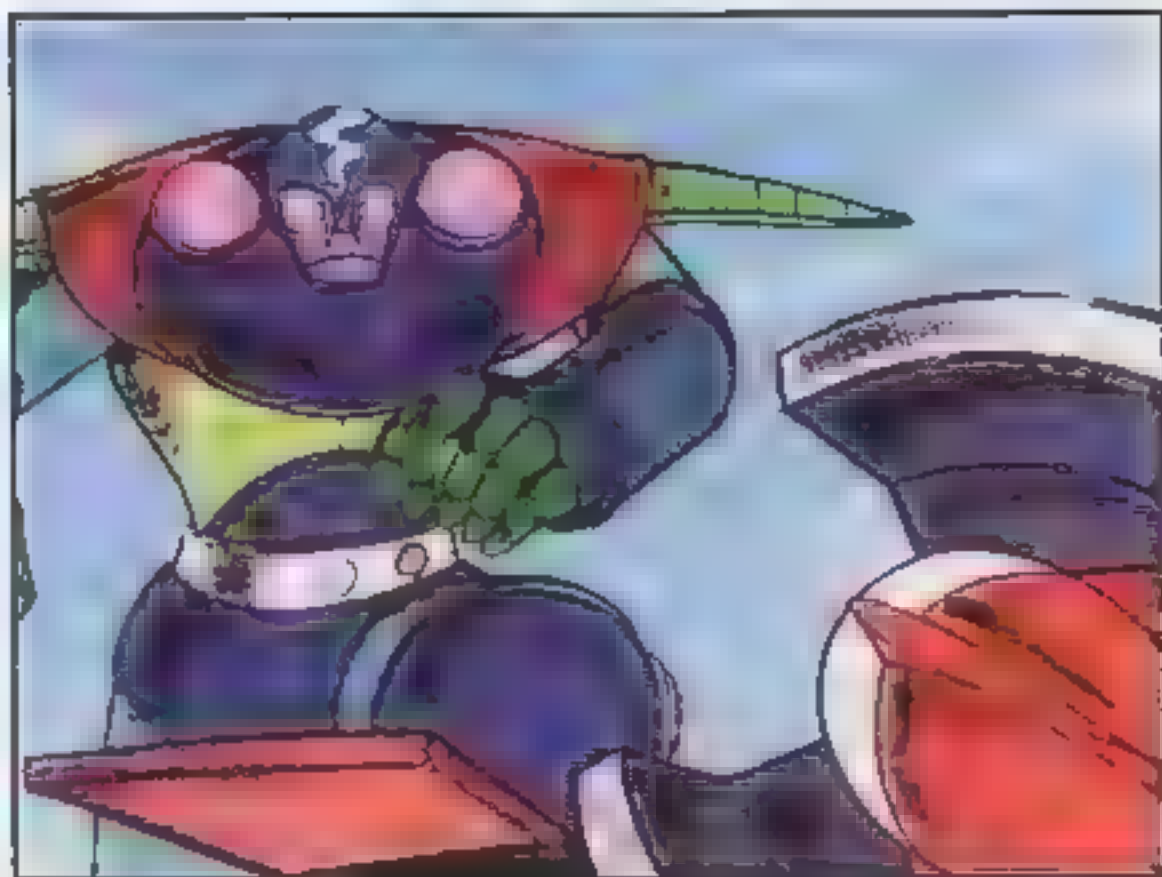


Boss se encuentra muy satisfecho con el funcionamiento de su robot. Esta circunstancia es aprovechada por el conde Brocken, que hipnotiza al joven y le predispone contra su amigo Koji, de donde se deriva un enfrentamiento entre el robot de Boss y el Mazinger Z.



EPISODIO 27 (50). Abajo, Jet Scrander.
9 de septiembre de 1978. 15:30 horas.

El Dr. Infierno manda al Conde Brocken que ataque con el monstruo mecánico Briver A3. Koji estaba entrenando a Shiro en karate, oyen un ruido y se cae un árbol, pero era el robot de Boss, que andaba rompiendo cosas, como siempre. El Conde Brocken quiere probar al nuevo bruto atacándole, pero Boss le golpea y lo desmonta. Pero luego la cabeza volante del bruto mecánico arranca la del robot de Boss. Era un bruto mecánico desmontable. Sayaka también cree que lo ha derrotado. Avisan a Koji y sale a luchar con Mazinger. Sayaka ya le advierte que no se crea que porque lo desmonte ha vencido, pero no le hace caso, como siempre. Koji llama al Jet Scrander y la cabeza del monstruo lo derriba. Se enfrenta al Mazinger, Afrodita A va a ayudarle y el bruto le corta la cabeza. "Boss quiere usar un perro de radar para su robot. Este como siempre con sus tonterías, el perro se duerme y no le hace ni caso". Koji lucha con la cabeza del bruto mecánico con el planeador. El robot de Boss encuentra



el propulsor Scrander, con un cohete menos y le piden que lo lance y lo hace, y se le cae otra vez la cabeza. La lucha sigue y el Mazinger rompe uno de los propulsores del monstruo, pero le lanzan un rayo desde la fortaleza volante y el bruto le hace caer. Desde el suelo, "¡Puños fuera!", y destruye la cabeza del bruto. Como el cuerpo cae desmontado... "¡Huracaaán!", y lo hace cenizas.

Después, le agradece a Boss su ayuda y le coloca la cabeza al Boss robot. Pero se niega a colocar la de Afrodita para fastidiar a Sayaka .. Y aquí termina el episodio, y también la serie en los sábados de la sobremesa familiar de VE. Este episodio puede que sea de los menos recordados para muchos, ya que fue fuera del segundo álbum de cromos, y la memoria, después de que pasen años, solo recoge algunos momentos, caprichosamente.

En ese momento los niños no lo sabían, pero no tardarían mucho en averiguar la triste noticia. La cita semanal más esperada y disfrutada llegaba a su fin, sin previo aviso y con alevosía. Todos esperarían al próximo sábado a las tres y media... en vano.

15.30 MAZINGER-Z: "ABAJO, JET SCRANDER"



El conde Brocken dirige contra el Mazinger un bruto mecánico denominado «Braver-AZ», que es prácticamente indestructible, pues cuando está hecho pedruzcos puede volver a recomponerse. Koji, con su ánimo impetuoso desoyendo los consejos de Sayaka, y menosprecia la ayuda de su amigo Boss.





■ El merchandising en España

El *merchandising*, o la fabricación y comercialización de productos relacionados con la serie, resulta muy interesante para ver cómo se tradujo en objetos el gran éxito de la misma. Echaremos un vistazo en esta sección a los principales artículos a los que tuvieron acceso los niños que la disfrutaron, en el año de su emisión en España y posteriores. Hay tres características que podrían definir el *merchandising* de artículos de Mazinger Z en 1978: escaso, copiado y algo cutre.

Si el *merchandising* de los productos de la serie hubiera sido proporcional al éxito de la misma, nos hubiéramos encontrado con una gran avalancha de artículos comercializados, pero en realidad no fue así, porque no surgieron con la misma profusión que otras series de la época -las más familiares- habían tenido. El caso más llamativo había sido el producido por el éxito de *Heidi*: además de los clásicos álbumes comercializados por marcas de yogur y de una línea de cómics coleccionables, se fabricaron una gran cantidad de objetos de uso cotidiano, como tazas, platos, toallas, sábanas, muñecos con su característico vestidito... En el caso de *Marco* la profusión de objetos fue ya menor, pero también muy amplia.

No sabemos si fue causa de las licencias o de su precio, no sabemos si el estreno de la serie pilló por sorpresa a los fabricantes o cualquier otro motivo o conjunto de motivos que pudieran haberse dado.... Lo cierto es que para Mazinger Z, el *stock* de objetos existentes se limitó a los clásicos y habituales: los álbumes de cromos, los tebeos o cómics, el juego de naipes, el disco oficial (editado por Philips) -amén de la inclusión de las canciones de la serie en versiones más o menos propias de cada "estudio" y en casete-,

algún juego de mesa, puzzles, pósters y pequeños cromos en sobres de quiosco o dentro de un pastelito. La gran mayoría de los artículos fueron copias y/o versiones de diversa calidad, desde los destacables logros en las versiones de cómics y libros de dibujos hasta la tosca y cutre imitación de figuras sin licencia.

El diccionario de la RAE define *cutre* como algo pobre, descuidado o de mala calidad. Aplicamos ese adjetivo a algunos de los artículos comercializados, debido a su carácter de imitación o mala factura en muchos casos. Ninguna de las dos características fue completamente ajena a los productos de otras series de la época, pero en este caso es especialmente apreciable. No obstante, los niños de entonces los coleccionaron como





verdaderos tesoros -en verdad así eran vistos y codiciados- y disfrutaron esos objetos como parte de su vivencia de la serie.

El *merchandising* de Mazinger Z será expuesto aquí en cuatro grandes categorías: las publicaciones, el más extenso e importante material de la serie en multitud de formas; los juguetes, muy escasos, pobres y mal hechos en la mayoría de los casos; la música, el disco oficial en sus versiones patrias y una pequeña muestra de la variedad de casetes que circulaban con alguna inclusión o versión de la canción de la serie, y finalmente un cajón de sastre para incluir todo tipo de objetos menores, y/o de pequeño tamaño y rarezas varias.

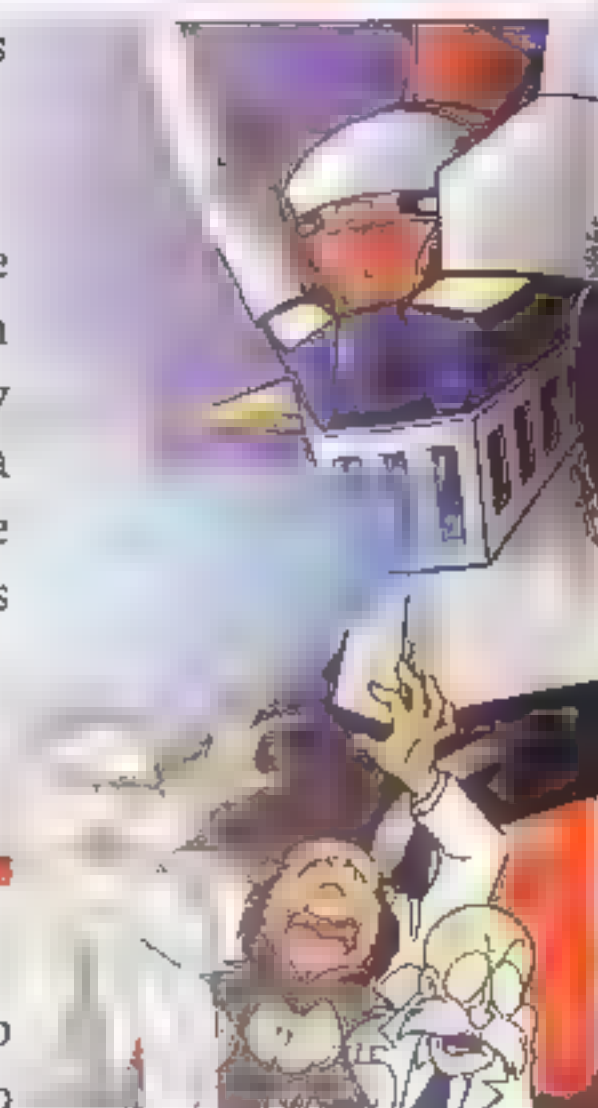
Publicaciones

La palabra "publicaciones" la usamos en sentido amplio, aplicada a cualquier artículo, pequeño o grande que resultase de la impresión en papel o cartón, por lo que se incluyen los cromos y sus álbumes, como los de cierto pastelito con el nombre del robot, los tebeos o cómics, los libros de pintar, pósters o fichas de las revistas, los naipes o cartas. Es este el conjunto de objetos más grande e importante de los que salieron al mercado con motivo del éxito de la serie. Todos ellos, con una característica común que veremos en la práctica totalidad: la fabricación propia, con licencia o sin estar muy claro que la tuvieran. Salvo los cromos del primer álbum de la editorial Fher, los demás están realizados con imágenes dibujadas aquí, aunque sea a partir de unas plantillas básicas que facilitara la licenciataria de la serie en España, BRB Internacional.

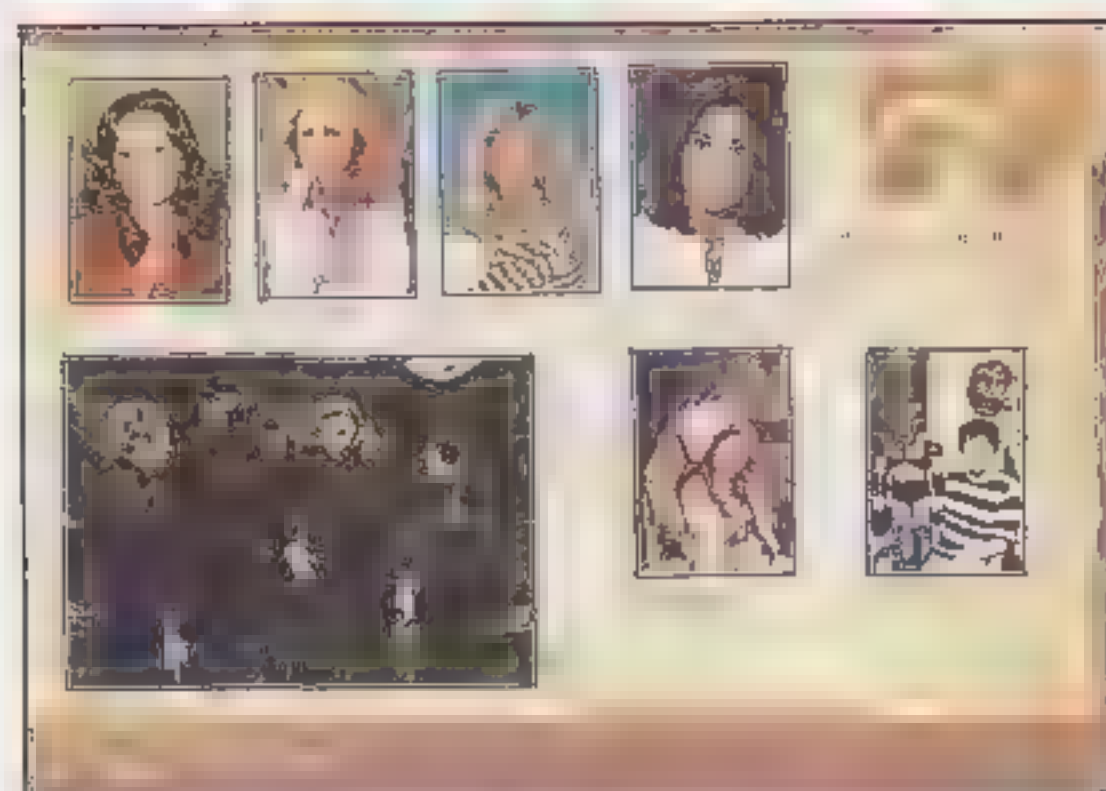
ALBUMES FHER

La editorial bilbaína Fher (**Fuentes hermanos**) fue protagonista en las publicaciones destinadas al público infantil y juvenil. Antes de Mazinger Z, había sacado al mercado álbumes de personajes de Disney y de Hanna Barbera, Heidi y Marco (y libros de cómics de ambas series), el contemporáneo álbum de Superman y posteriores, como Star Wars (El imperio contraataca) o Banner y Flapy. En abierta competencia con Danone, Cropan o Bimbo, que se repartían las licencias de las series de éxito de la época, la Fher es una editorial de referencia en este específico sector y público.

El primer álbum de Mazinger Z costaba 25 pesetas de la época, y por cinco -un "duro"- te daban dos paquetes de cromos. Este es el producto

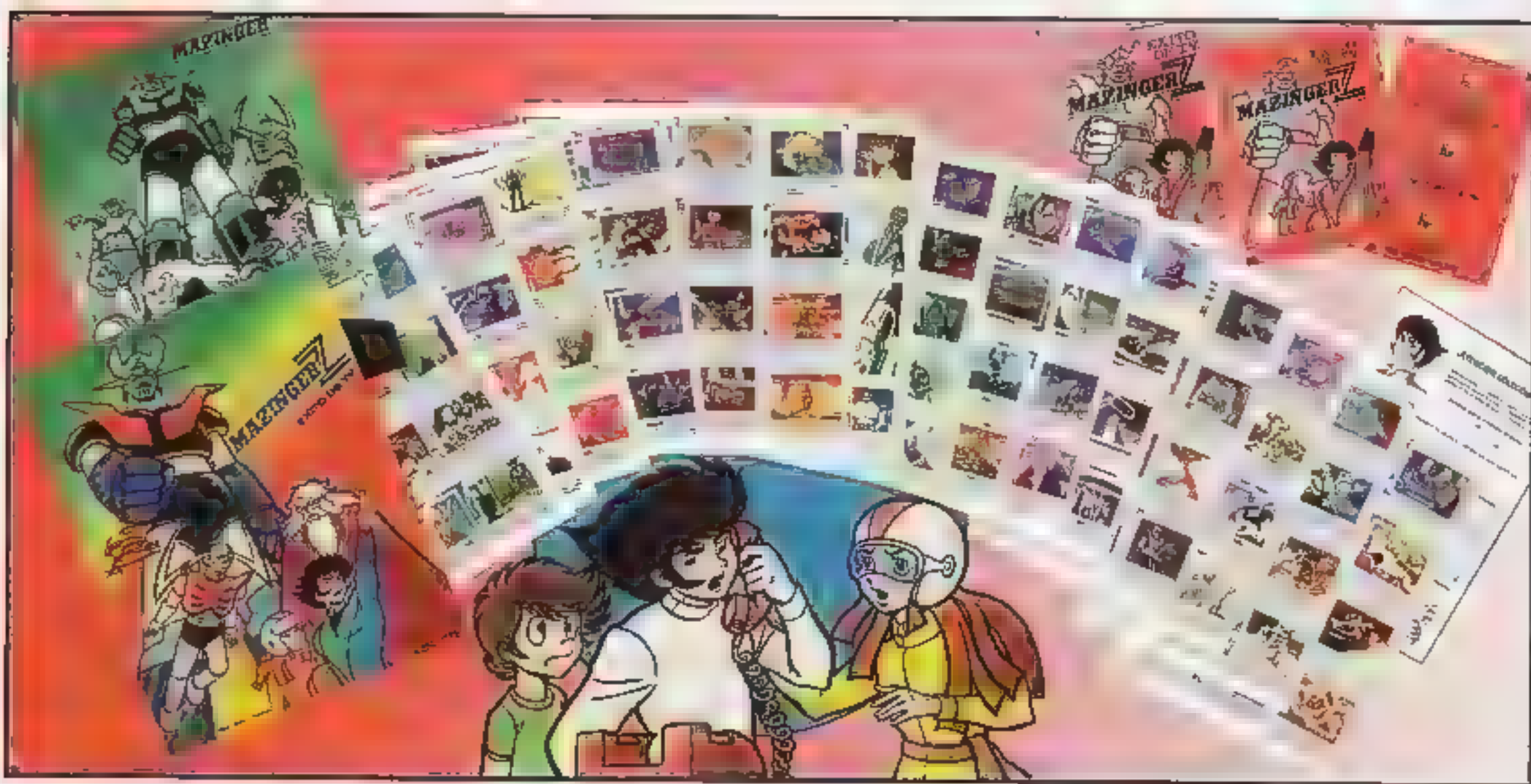


Album Te estars de la tele de los 70, Go Nagai aparece con su Mazinger Z





que tiene una relación más directa con la serie, porque los cromos eran fotogramas de los episodios, con un marco blanco alrededor. Se reproducen, en 180 cromos, los trece primeros de la versión reducida que emitió TVE. Los textos a pie de cromo resumen muy bien la trama de los episodios, con un castellano depurado, rico y literario, de frases bien construidas. En la cubierta de aquel álbum aparecía una ilustración adaptada, ya que no era imagen de la serie, seguramente una versión de un artista local, en que Koji aparecía con un uniforme azul que no se entendió entonces (muchos años después supimos que era así como aparecía en Grendizer) y la figura de Mazinger, cuya versión es hoy un ícono retro, pese a tener varias inexactitudes de diseño, que en aquel momento no importaban demasiado. El dibujo de la contraportada era más acorde con la serie: aquel Koji sujetando un gran teléfono, aunque fuera un dibujo *inspirado en* y no un fotograma. En el interior, la Fher hacía propaganda de sus libros juveniles o proponía una plantilla para pedir cromos. En las páginas podían verse distintos dibujos de los personajes de Mazinger, delineados en color verde, como el planeador, Afrodita A, el Barón Ashler y los brutos mecánicos... que se perdían para siempre al pegar los cromos. El primer álbum se convirtió en el principal artículo que teníamos en casa sobre la serie, y contribuyó a fijar en la memoria las aventuras del coloso mecánico, conforme desaparecía de la pantalla. Hoy día es un objeto de colección de primer orden, el más importante.



Más tarde, apareció un segundo álbum, cuya portada estaba más lograda en relación a la serie y el tramo de episodios que ilustraba. Pero... ni un solo fotograma original. La Fher ideó la composición de imágenes más grandes, partidas en varios cromos -otros 180, numerados a partir del 181- y algo más de texto, pero en un tamaño y distribución que dificultó su lectura. No sabemos de dónde se sacaron aquellos dibujos, ni por qué sustituyeron a los



A collage of various Mazinger Z manga panels and covers. The central image is a large panel of the Mazinger Z robot's blue fist. Other panels show the Mazinger Z robot in action, Dr. Hell, and the Mazinger Z team. The collage is a collection of different scenes from the manga series.

Con una tradición que arranca de las últimas décadas del siglo XIX, la fábrica de naipes de Herachio Fournier está asociada a la calidad y a la extensa producción que le dan fama y le convierten en fabricante líder. Aparte de las tradicionales, deciden hacer barajas de colección, lanzando al mercado naipes de fantasía, publicitarios, de fútbol e infantiles. En esta última categoría, desde hace muchas décadas, se incluyen muchas de las que van asociadas a las series de éxito en la televisión, como *Heidi*, *La Abeja Maya*, *Marco*, *El*



perro de Flandes, El bosque de Tallac, Don Quijote de la Mancha, Erase una vez el hombre, La batalla de los Planetas, Ruy el pequeño Cid, D'Artacan y los tres mosqueperros, Ulises 31, Dragones y Mazmorras... y un largo etc.



Mazinger Z no podía ser una excepción, y en 1978 lanzan la baraja de la serie, con gran éxito de ventas y popularidad. Se divide en cuatro palos: rojo, verde, azul y amarillo, sin un tema concreto en cada uno de ellos, ya que mezcla personajes de ambos lados, “malos y buenos”, brutos mecánicos y escenas de batallas, con un peque-



ño texto alusivo-descriptivo. Los dibujos están basados o provienen de diseños oficiales que distribuía BRB, que veremos en muchos productos de la serie, la mayoría bien coloreados y con fondos inspirados en los de la animación televisiva. El reverso era una filigrana blanca sobre fondo rojo. Los 32 naipes son un testimonio del paso de la serie por nuestro país, aunque no siempre se jugara con ellos, porque eran más un muestrario de imágenes de colección del robot más famoso de la tele. Muchos hoy la conservan, completa o no, y es otro de los preciados objetos de colección retro.





BARAJA TOSTADERO JEM

Otra baraja de Mazinger Z es la que salía en los sobres de quiosco de la marca de pipas y frutos secos *Tostadero Jem*. No alcanzó la difusión (no se encontraba en todo el territorio) ni la fama de la de Heraclio Fournier, ni tampoco su calidad. Los dibujos de las cartas están inspirados en la serie, no directamente de los diseños originales. Es una baraja de cuatro palos también, pero con cuatro cartas más que la de Fournier, sumando un total de 12 por palo, 48 cartas en total. Los palos son: Afrodita A, dedicado al bello robot, a Sayaka, el Centro de Investigaciones, los profesores y Boss; Mazinger Z, dedicado al coloso mecánico, Koji, Shiro y las batallas; Barón Ashler, dedicado al doble personaje, los máscaras de hierro, la fortaleza Salude y el submarino, y el palo del Dr. Infierno, dedicado a él mismo y a los brutos mecánicos. También se podía conseguir la caja y montarla para guardar la colección.

Las cartas venían en unos sobres, acompañadas de más regalos: colgantes de la serie en forma de Mazinger o Afrodita planos en colores azul, grata, amarillo o blanco, o de medalla de plástico, en la que aparecía Koji, Sayaka, el Dr. Infierno o el Barón Ashler. Y en el apartado robots: Mazinger Z, Afrodita A, Garada K7 y Doublas M2. No era una baraja al uso, porque había que coleccionarla, carta a carta en los sobres. Aunque si uno quería tenerla de una vez, también podía comprarla completa, pues existía una versión de las 48 cartas, enfundadas en plástico para quién se quisiera asegurar tenerla íntegra.

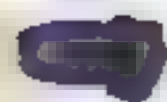




LIBROS GRIJALBO

Con este nombre pasaron a la historia los seis volúmenes de cómics de Mazinger Z, editados por la barcelonesa Ediciones Junior S A., división del grupo Grijalbo, editorial mexicana fundada por un español. La división Junior se dedicaba a publicar libros infantiles y juveniles, y había comenzado su andadura publicando cómics, el más famoso *Astérix, el galo*. En 1978, casi a la vez que se produce la emisión de la serie, publican las aventuras basadas en algunos episodios del héroe mecánico, dentro de los 13 primeros episodios. Si Mazinger comenzó a emitirse en marzo, poco después estaba ya disponible el primer volumen y se anunciaba el segundo y el tercero, todos ellos en tapa dura y a todo color.

Los dibujos habían sido un logro artístico de los dibujantes Garmendia y Güell Cano. Las viñetas fueron adaptadas por el historietista Ángel Julio Gómez de Segura, que firmaba como *Beaumont*, y que había intervenido nada menos que en los libros de historietas de *El Capitán Trueno*. La coordinación del guion (textos) estuvo a cargo de José García. Las ilustraciones de estos volúmenes tienen relación con los álbumes de Fher y con los libros para co-

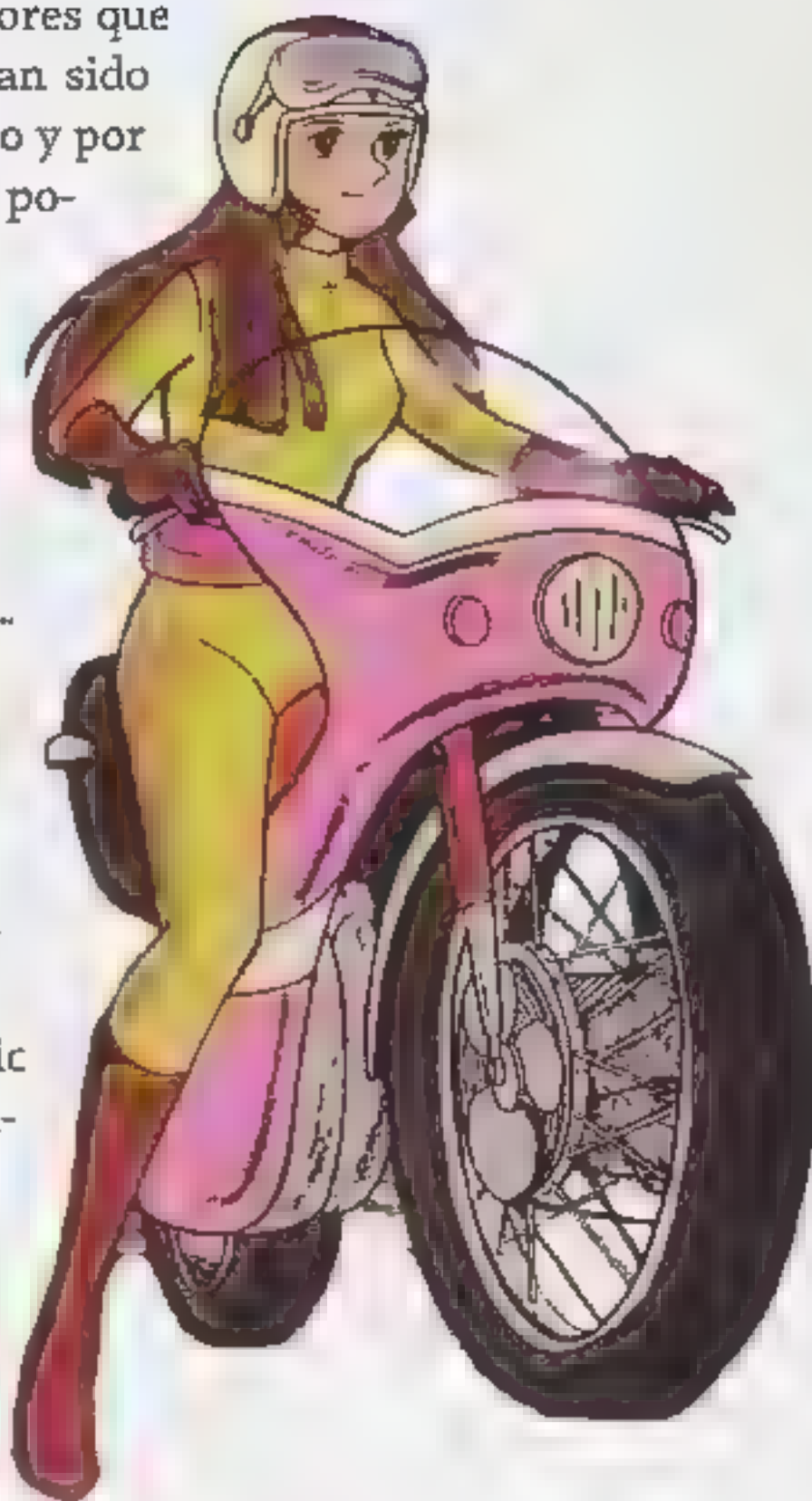




crear de Mazinger Z, realizadas por dibujantes e ilustradores que se especializaron en ello en aquel momento, y que no han sido recompensados con justa fama por su capacidad de trabajo y por realizar una versión patria de los dibujos de la serie, muy posiblemente sin participar demasiado en los beneficios que generaron sus casi anónimas obras. Esos cómics fueron la mejor adaptación a ese formato. Tanto, que se vendieron en Italia y Francia en sus respectivos idiomas. También en Argentina, donde la serie se estrenó en los ochenta. Allí se dobló el número de álbumes y se editaron en tapa blanda. En Italia copiaron los dibujos para producir una serie de nuevos cuadernos de cómics con argumentos inventados y toda clase de artículos de *merchandising* impreso, pero algo debió pasar con la licencia italiana, pues a partir de cierto momento los dibujos fueron sustituidos por los de otros dibujantes (ya no eran los de Junior) con un resultado muy inferior en calidad.

Son un total de seis volúmenes, que adaptan al cómic diez episodios de la serie, siendo dos de ellos monotemáticos, y el resto recrean dos episodios cada uno. Podemos ver la versión en viñetas de los episodios 1, 2, 3, 7, 8, 9, 10, 11, 12 y 13 de la versión reducida. Los característicos dibujos siguen la trama del episodio y la adaptan copiando a veces fotogramas concretos, con un trazo reconocible que mejora a lo largo de la colección, en parte porque pueden copiar estilos de mejores animadores-dibujantes.

El color es muchas veces adaptación libre del juego de colores usado en la serie. Costaban 250 pesetas de entonces. Generaron una inmensa ilusión a los niños que podían tener en sus manos dibujos del robot de la tele, y que parecían alucinantes. Aún es posible conseguir algún volumen pujando por su precio.



nº 1.- El nacimiento de un robot milagroso (sobre el episodio del mismo título).

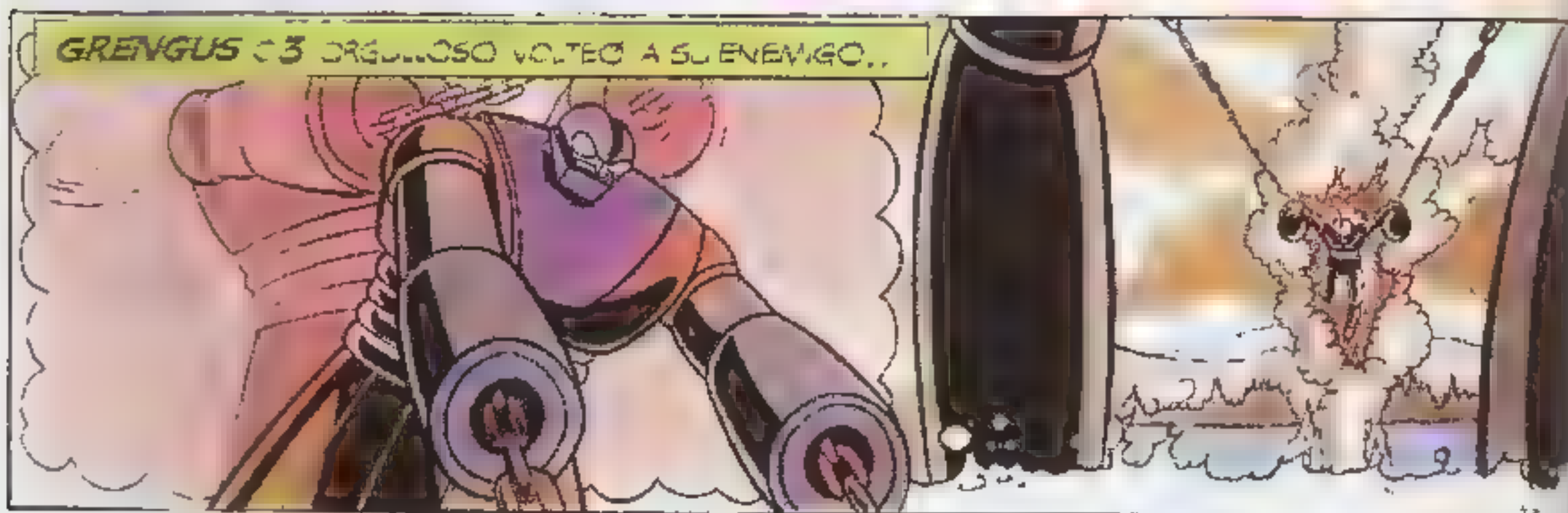
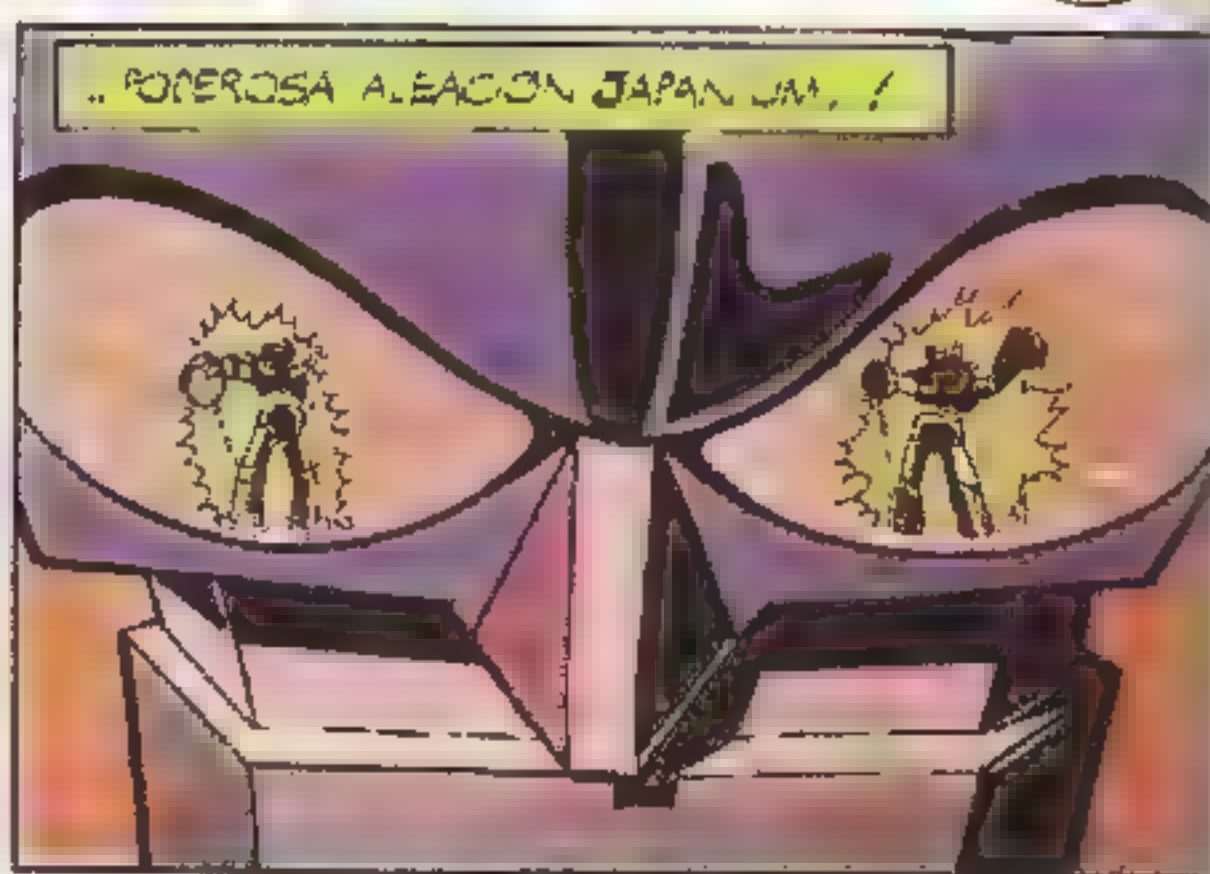
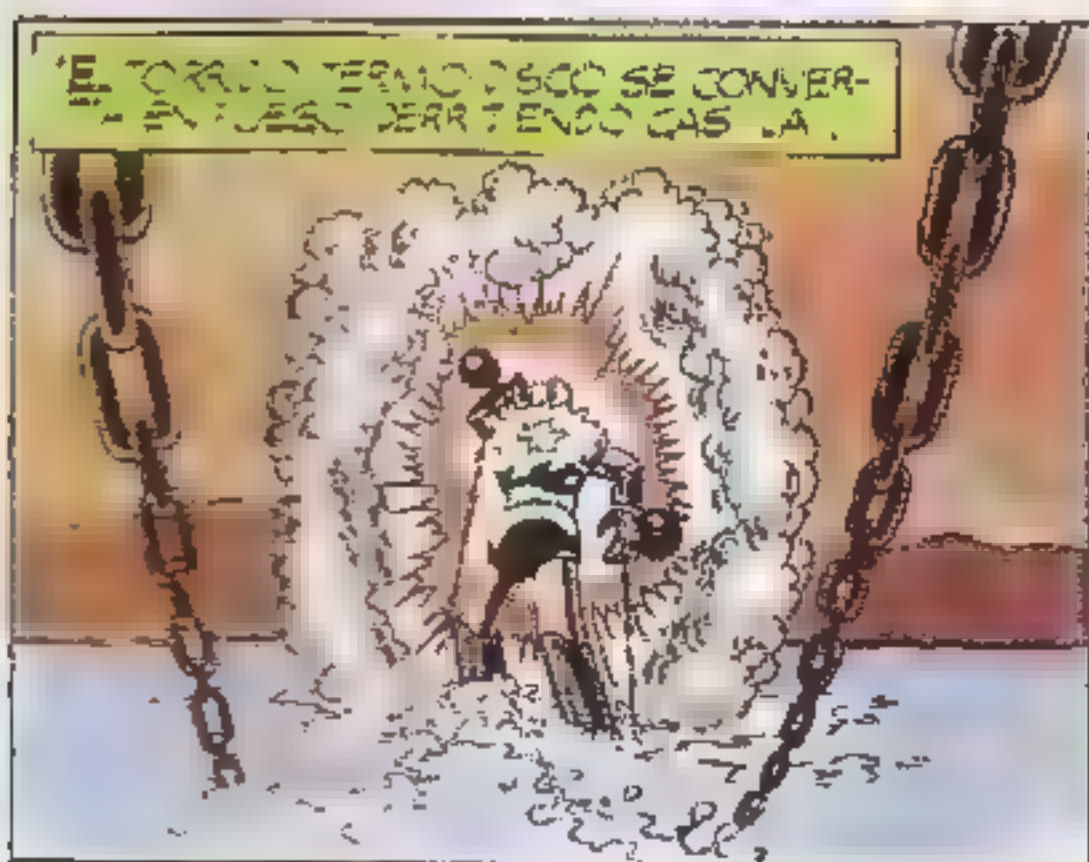
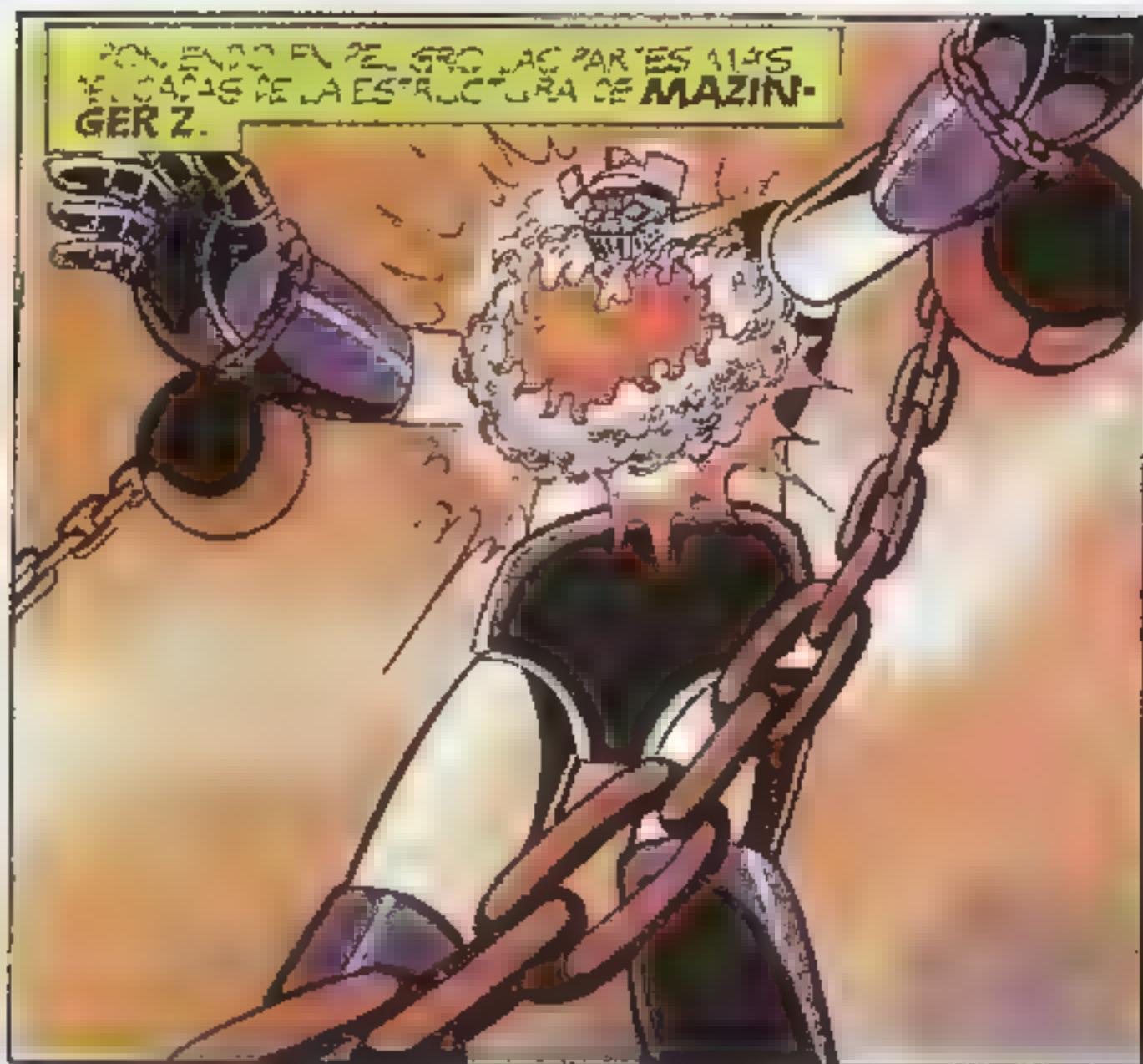
nº 2.- Detengan al ejército de Ashler (sobre el episodio de mismo título y El niño travieso).

nº 3.- Afrodita A capturada (sobre el episodio del mismo título, precedido por Jin-ray, el monstruo supersónico).

nº 4.- La apurada victoria de Mazinger Z (sobre el episodio del mismo título).

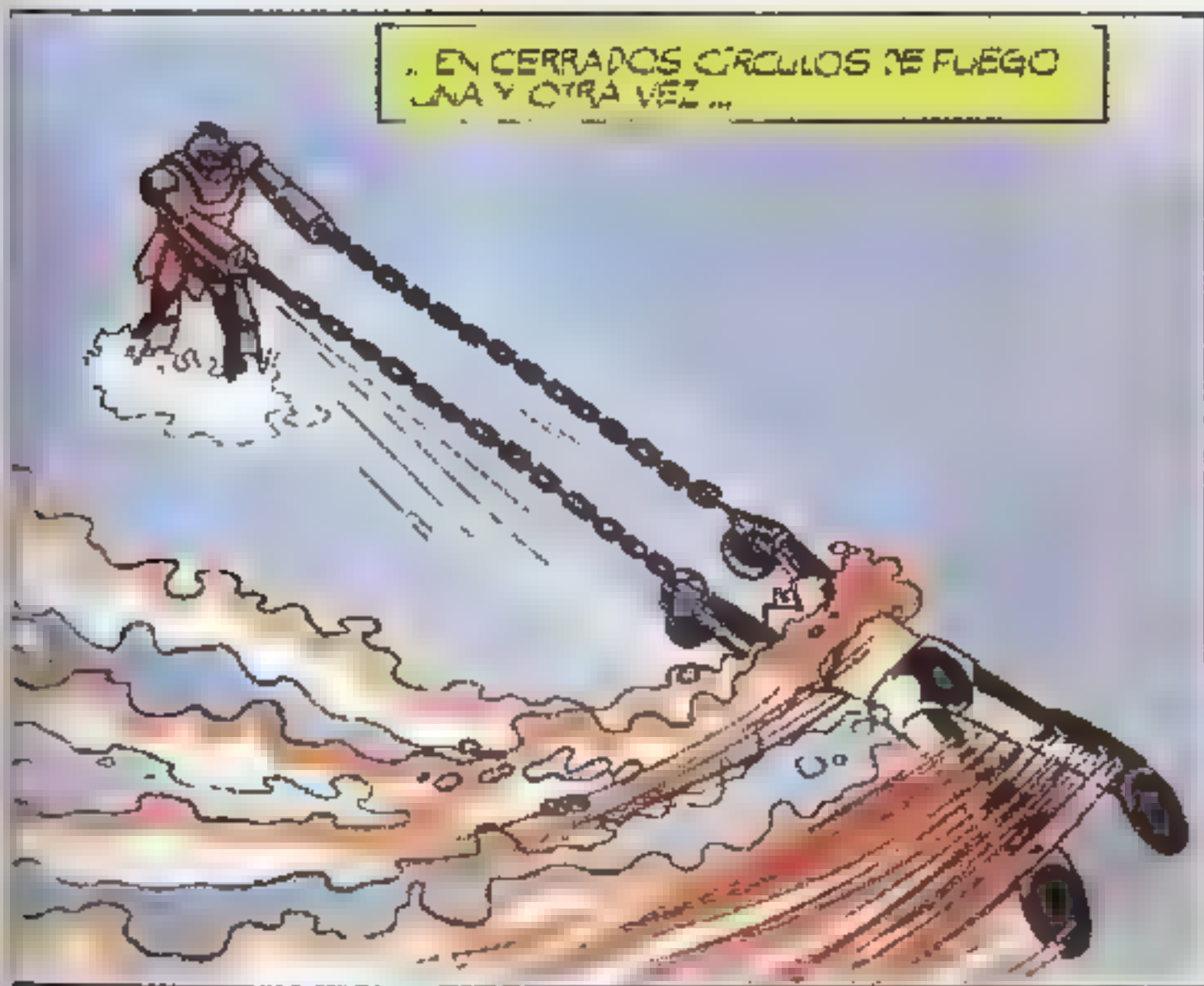
nº 5.- El terrible monstruo de tres cabezas (sobre el episodio de mismo título, precedido por Shiro en peligro, Mazinger Z al rescate).

nº 6.- Batalla en el cielo (sobre el episodio del mismo título, precedido por El ataque aéreo del monstruo volador Baras K9).

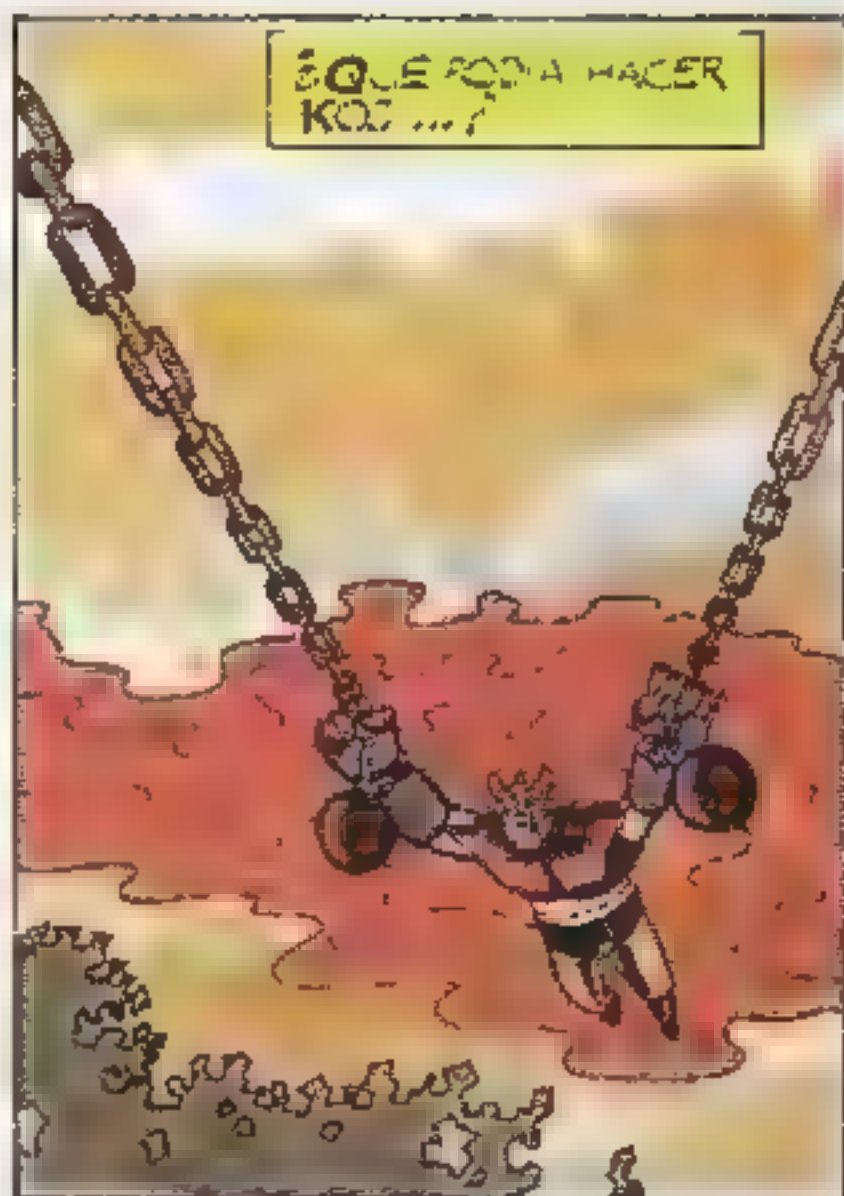


Páginas centra es del volumen 4, La apurada victoria de Mazinger Z, una de las aventuras más recordadas del robot luchador.

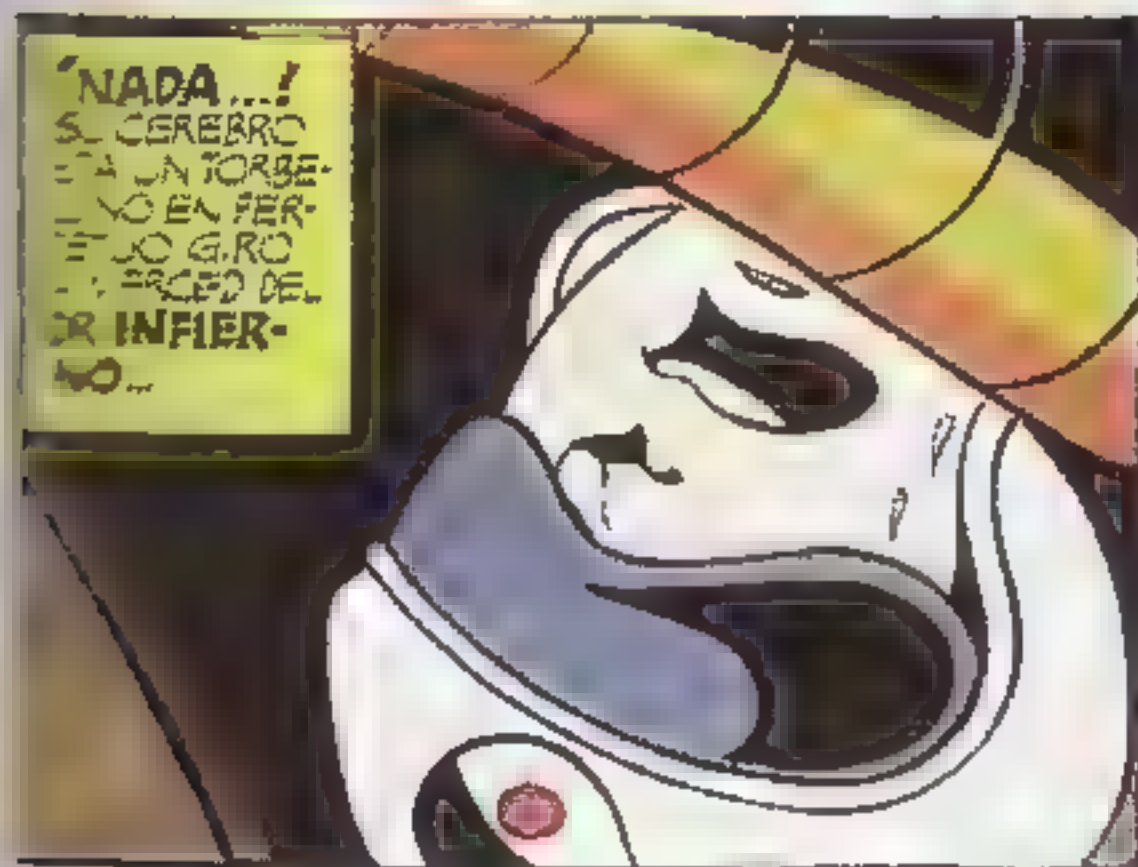
EN CERRADOS CÍRCULOS DE FUEGO
UNA Y OTRA VEZ ...



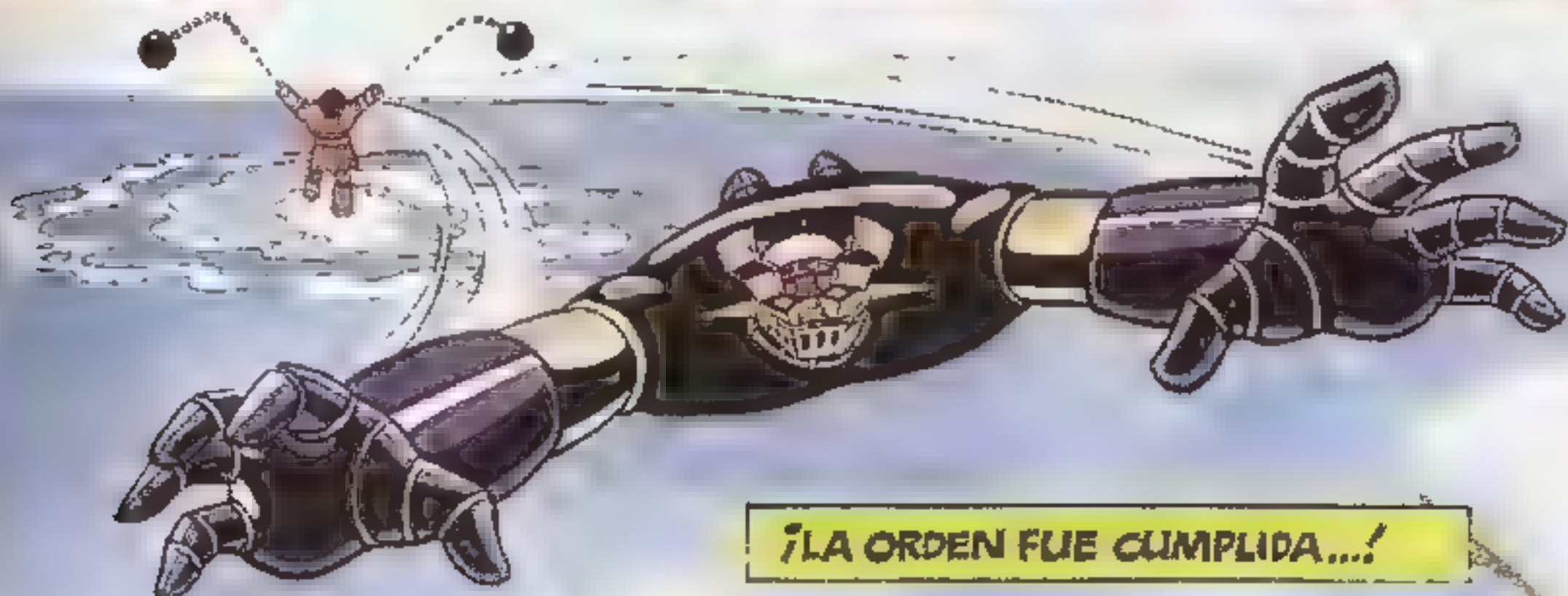
¿QUE PODIA HACER
KOT ...?



NADA...!
SU CEREBRO
ES UN TORBE-
NO EN FER-
TUO G.R.O.
LA FUERZA DEL
INFER-
NO...



¿QUÉ ESTÁ MA-
ZINGER,
Z...?



¿LA ORDEN FUE CUMPLIDA...!



LIBROS 'PINTANDO MAZINGER Z'

Son ocho libros para colorear editados por Fher, de la misma familia creativa que los libros de Ediciones Junior o Grijalbo y que los álbumes de cromos. Los autores agrupan, por una temática bien escogida, los dibujos de Mazinger y los demás personajes de ambos bandos, en el clásico formato infantil de los libros para colorear, a saber: una imagen en blanco y negro al lado de su modelo a imitar. la misma imagen en color. Son, en sí, verdaderas obras de arte que con sencillos trazos permitían, y permiten, no solo colorear las figuras de robots y personajes varios sino tener un modelo para dibujarlos, en diversas poses y situaciones, y calmar así la inquietud artística que algunos niños y jóvenes sentían al ver la serie .. ¿Quién no dibujó a Mazinger en su infancia?

Cubiertas de los cuadernos de dibujo y a guisa de páginas interiores





- 1- Pintando Mazinger Z y sus amigos (Koji, Sayaka, los profesores...).
- 2- Pintando Mazinger Z y sus enemigos (Dr. Infierno, Barón Ashler, Conde Brocken -novedad-)
- 3- Pintando Mazinger Z en fuego de pecho (el uso de la poderosa arma y pose contra los brutos).
- 4- Pintando Mazinger Z en batalla en el cielo (el Mazinger volante con el Jet Scrander).
- 5- Pintando Mazinger Z y los brutos mecánicos (las batallas contra Belgas, Kirma, Grengus, Jinrai...).
- 6- Pintando Mazinger Z en combate en el mar (el coloso en lucha submarina).
- 7- Pintando Mazinger Z en puños fuera (las poses con el arma más famosa).
- 8- Pintando Mazinger Z en gran luchador (poses de combate del héroe mecánico).

TROQUELADOS PANRICO

Como la industria de la alimentación del dulce azúcar no se iba a quedar al margen, la conocida marca Panrico creó nada menos que un pastelito "Mazinger Z", cuyo consumo fue atraído por los cromos troquelados que venían en su interior, aunque también en el interior del resto de los pastelitos de la marca. A falta de figuritas de la serie, los cromos de Panrico, que tenían la facultad de poderse poner de pie con unas simples pestañas, fueron objeto de deseo por una legión de niños, que los coleccionaban con mucha afición.

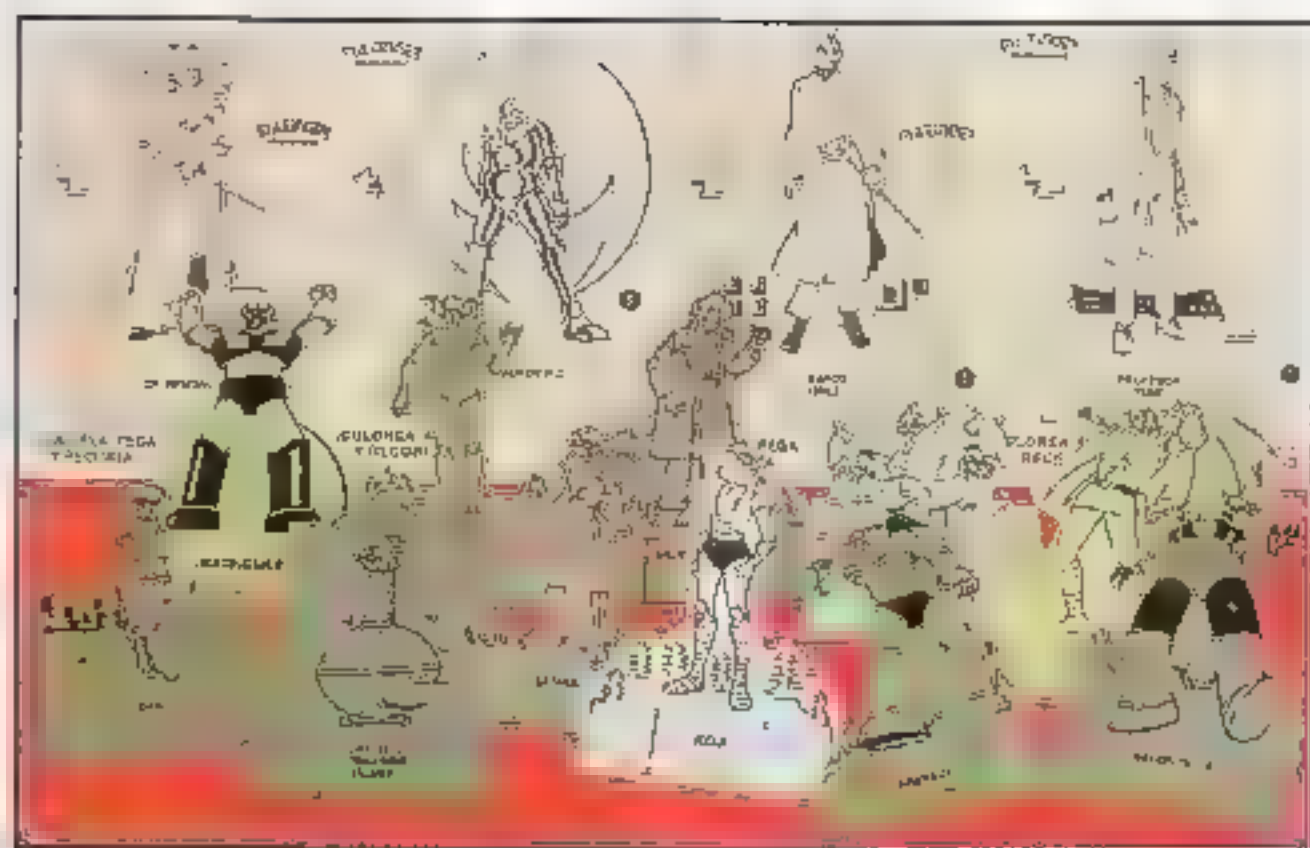
Resulta muy curioso el elenco de imágenes utilizadas para fabricar estos cromos-figura, que provenía de las versiones originales de los diseños de personajes, copiados y adaptados con mayor o menor gracia. Al principio, estos cromos salían sin numeración ni orden, pero más adelante fueron numerados, a partir del 1 hasta el 85, hasta completar una colección de 85 piezas. Entre esas imágenes se incluían mezclado las de Grendizer, sus naves y disco monstruos, que no eran





conocidos por los fabricantes ni por los niños a los que iban a parar. "Serían brutos nuevos"... sino fuera porque iban rotulados como "Mazinger Z" o "planeador deslizador" cuando no lo eran. Podía ser algún error. Pero estos aumentaron cuando se remataban dibujos de cualquier manera, sobre todo los de algunos brutos mecánicos como Genocider F9, cuyas piernas pasaron a ser una columna. Brutos a los que, a falta de conocer los nombres, se los nombraba con imaginación como: Rolak P4 (Rod R2), Semiramus A6 (Jairon J1), Brotok X9 (Blazas S1?), Sungar L12 (y eso que ya había aparecido, en otra pose, y con el nombre correcto, Baras K9) Fotokiak 325 (Mandora M3) y Kojira M3 (Kajimofu T7). El doctor Yumi pasaba a llamarse doctor Sayaka y el robot de Boss era un bruto mecánico más, tal como creyó el propio Yumi cuando apareció en la serie... ¿que más daba? Era para niños, pensarían ellos. A pesar de los toscos dibujos, de los errores en formas, colores y nombres, fue una de las colecciones mejor acogidas... y más recordadas cuando pasó el tiempo.

Recortables de la revista TP



REVISTAS

Además de los reportajes más o menos serios que aparecieron en las revistas de la época, como el de TP, la fama del personaje de televisión provocó el interés de las revistas de más tirada, es decir, las del "corazón", a incluir contenidos de o sobre la serie, como gancho para su venta. El formato más adecuado fue la edición de pósters numerados y en algún caso de fichas de personajes. La aludida TP sacó cromos recortables, basados en el mismo material que usó Panrico en los troquelados de su pastelito y Fournier en su baraja, que era el que facilitaba BRB a todo el que obtuviera la licencia, solo que en este caso sin colorear y en papel de periódico endeble.

La revista más prolífica en este tipo de artículos fue Pronto, que no solo sacó una amplia colección de pósters, sino que aprovechó las mismas imágenes para editar fichas coleccionables en cartón. Los pósters de Pronto fueron realizados unos a partir de fotogramas de la serie, pero también otros con dibujos realizados por ilustradores anónimos



Pósters de la revista PRONTO



La siguiente en número de publicaciones sobre el robot fue *Lecturas*. En este caso las imágenes fueron todas “de cosecha propia”, es decir, fabricadas para la ocasión, con dibujos más o menos logrados, pero no oficiales.

Diez Minutos editó también pósters a toda página, basados en fotogramas ampliados y a todo color. Semana sacó unos minipósters que también reproducían fotogramas de los episodios

Como vemos, los quioscos -además de sobres y cromos-, fueron un lugar donde nos podíamos encontrar con el robot luchador y el resto de personajes de la serie, anunciados en portada en cuadros-aviso de vivo color o incluso protagonizando la portada entera, como en el caso de TP o de la revista política Triunfo. Por el deterioro que sufre el papel y el cartón con el tiempo, pocos ejemplares de aquellos pósters y fichas han sobrevivido, pese a las grandes tiradas. Como otros artículos ligados a aquel año, se han convertido en cotizados objetos de coleccionismo. Mazinger Z siguió apareciendo en álbumes pop de diversos contenidos, incluso en las décadas posteriores a su estreno del 78.

Juguetes

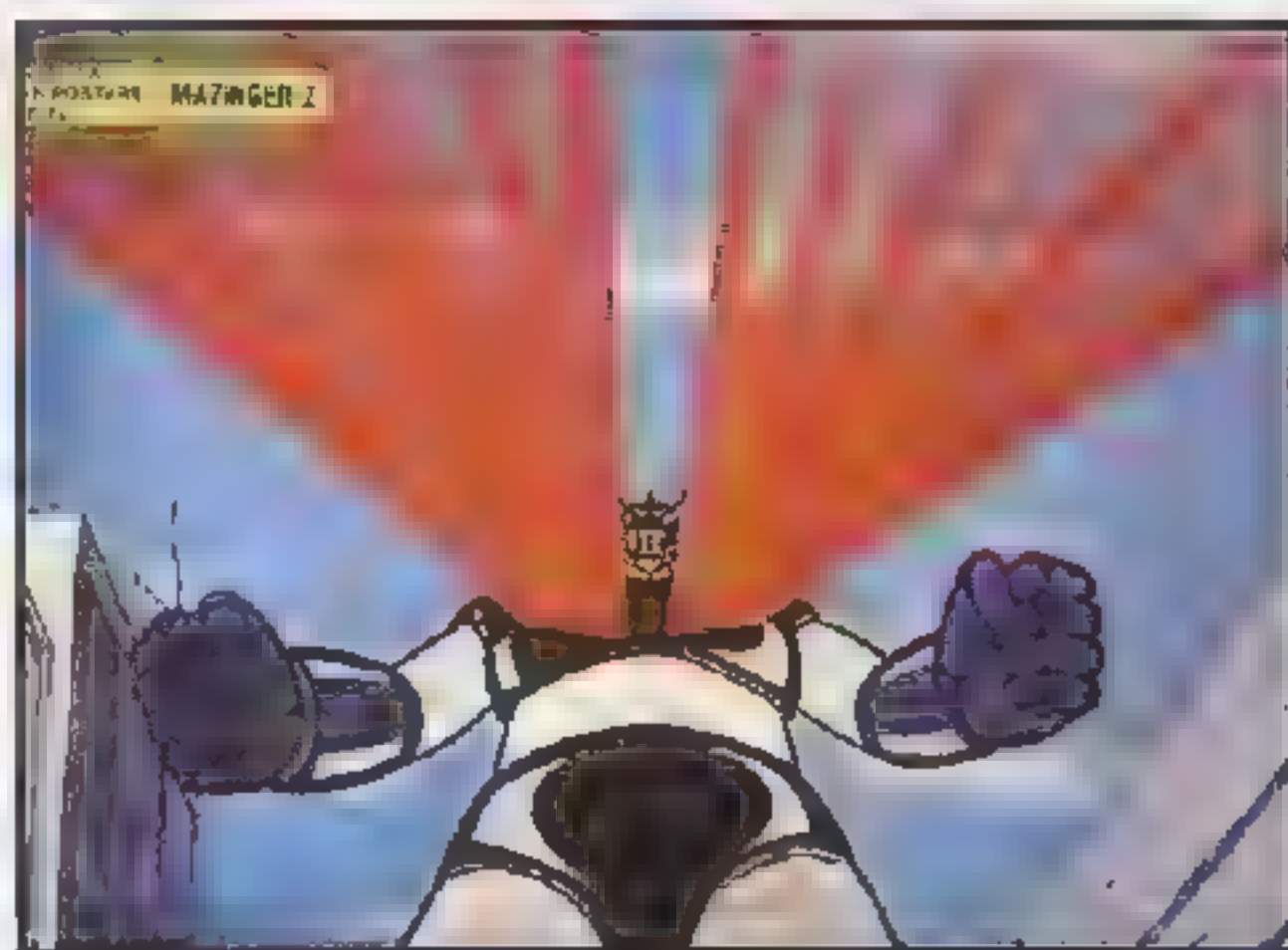
El *merchandising* de productos de Mazinger Z en publicaciones fue semejante al de otras series infantiles anteriores, pero mucho menor en un apartado concreto de los juguetes: los muñecos o figuras. Años atrás se había inundado el mercado de muñecas de Pippi Calzaslargas, de Heidi y del mismo Marco, aunque en este último caso en menor variedad de modelos y fabricantes. Las pequeñas figuras coleccionables, en materiales que van desde el



Pósters de la revista
LECTURAS



Pósters de la revista
DIEZ MINUTOS



Póster de la revista
SEMANA



predominante plástico a la mismísima escayola, también llenaron escaparates, por el éxito de series de la época como *La abeja Maya* o *Vickie, el vikingo*. Sin embargo, en el caso del héroe mecánico, las reproducciones del robot brillaron no por su ausencia, pero sí por su escasez, y eso que Mazinger Z era una serie que se prestaba a ello especialmente. Los únicos muñecos que se fabricaron y distribuyeron, aunque de manera discreta, fueron unas toscas figuras que hemos llamado "Mazinger de quiosco". Y poco más, porque las figuras en color eran igualmente toscas y de pequeño tamaño.

Poco más que esa figura y el famoso puño lanzable que todos recuerdan, aunque existe una excepción muy especial en una figura grande, versión de la original japonesa de la década, pero esta era relativamente cara e inaccesible

para muchos: el Jumbo Machinder de BRB. Al menos podíamos jugar con las caretas.

JUMBO MACHINDER BRB

Fabricado originalmente por la japonesa Popy Toys, el Jumbo Machinder fue adaptado en una versión para España por la misma distribuidora que trajo la serie (BRB Internacional) aunque algo tarde, ya muy avanzados los capítulos en televisión. Para ahorrar costes, en vez de en una caja, fue vendida en una bolsa con cartón rotulado pegado o grapado, con el nombre de *Mazinger Z Lanza Puños*. En la "barriga" se estampó el logo internacional de la serie (no el japonés).

Era una figura de Mazinger de unos 60 cm. de altura nada menos, fabricada en plástico, que tenía la capacidad de disparar los puños,

por tener insertado un resorte unido a largos tornillos en sus brazos, moderadamente articulados. En la versión española se retiraron los pequeños misiles de plástico que tenía en hombros y piernas la versión original, pero se respetaron las pequeñas ruedas que tenía en los pies, para hacerlo rodar por el suelo. El planeador era un tosco platillo rojo, que se insertaba en un saliente. La figura en sí no era gran cosa, y podríamos desdeñarla como tal hoy día -si no fuera por gran su valor (incluso económico) como juguete retro-, pero para los niños de la época era la octava maravilla del mundo. Su tamaño y fidelidad al original (muy relativa, pero dentro de su simplicidad, era la más parecida) y el hecho de que pudiera lanzar los puños, la convirtieron en un sueño que no alcanzaron todos por motivos que, como decimos, tienen relación con su limitada distribución y muy probablemente con su precio.





MAZINGER DE QUIOSCO

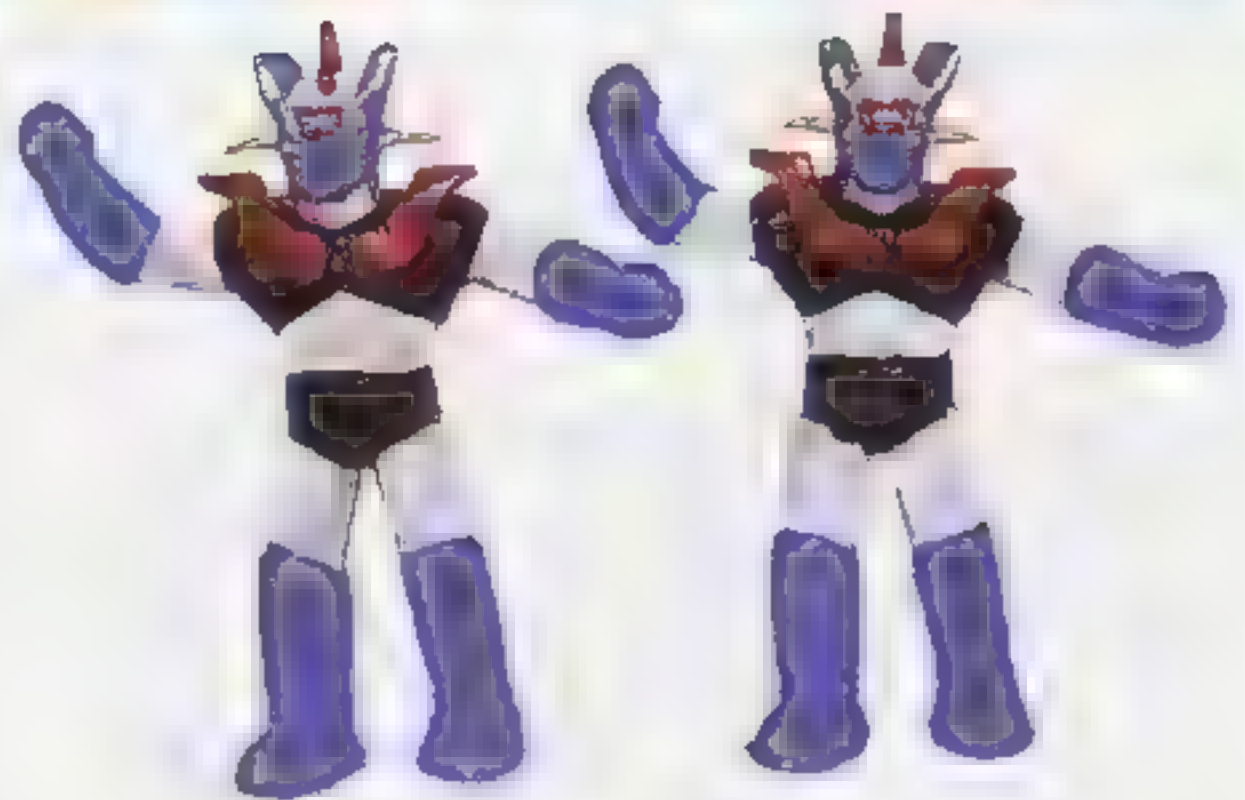
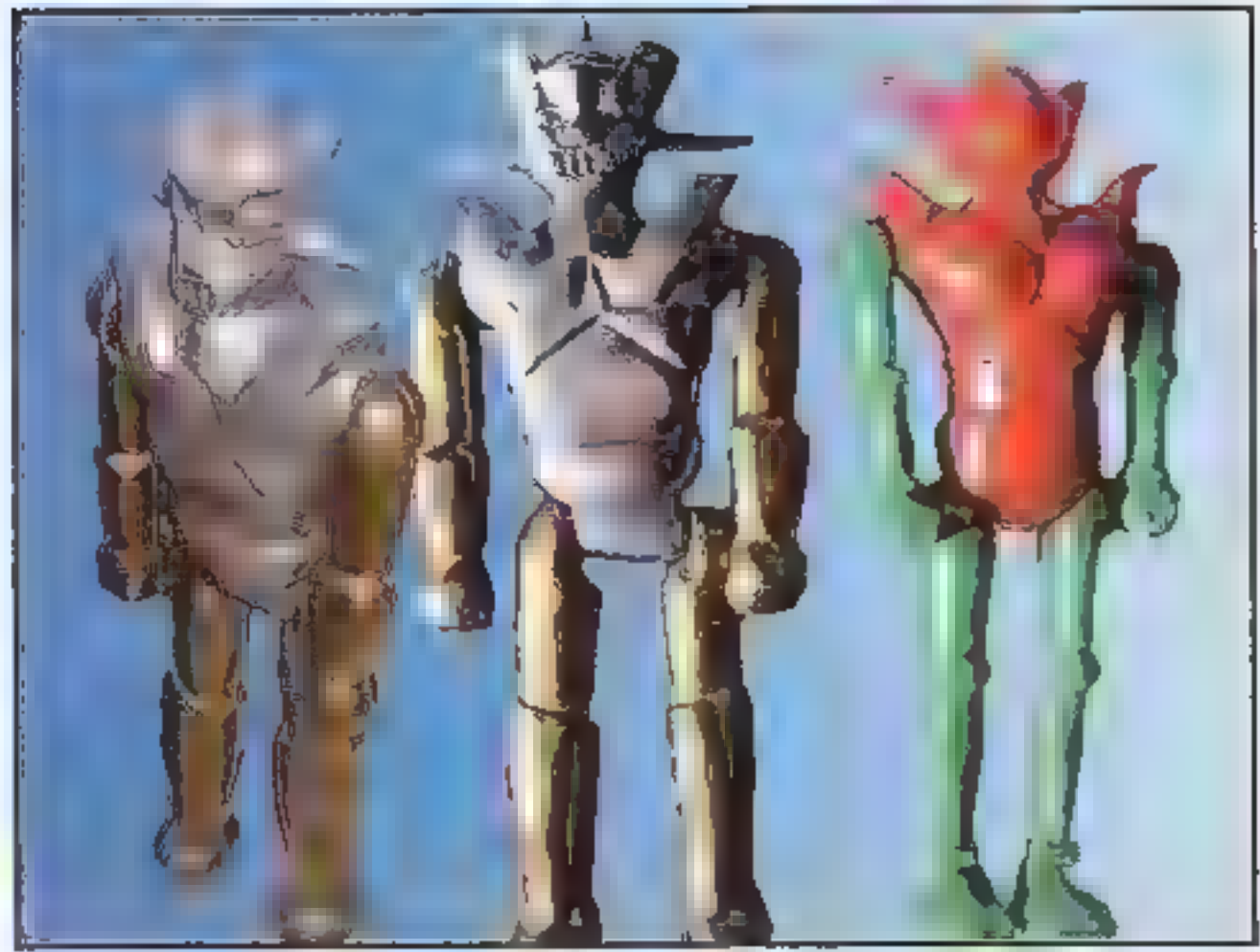
En la misma línea que los sobres sorpresa de Tostadero Jem, en los quioscos se podían encontrar también aquel año, unos sobres que daban acceso a papeletas con varios regalos relacionados con la serie. Si estos artículos tenían licencia era algo más que dudoso, sobre todo a juzgar por el membrete de TOI ANIMATION que exhibían. Entre los regalos que podían tocarle al ilusionado niño, estaban una careta de plástico flexible, un guante-puño ajustable (imitación del que se comercializó en solitario y con licencia) y unas figuras muy simples de Mazinger y Afrodita A de unos 25 cm, fabricadas en plástico ligero de mala calidad, huecas y con un mecanismo para "articular" los brazos rígidos que consistía en una goma elástica en el interior, que iba de hombro a hombro, para que tuvieran algún movimiento y que, al poco tiempo de uso, se acababa rompiendo. También podían mover las piernas, pero rígidas sobre su tosca articulación, de modo que solo podían sentarse.

El juego era que te tocaran en el sobre, pero si se le insistía al quiosquero o se le sobornaba con un pequeño aumento del precio, conseguías directamente la figura, que se fabricó en dos modelos: gris-plateado con los brazos marrón dorado o completamente marrón-dorado. Afrodita era roja con los brazos verdes.

Pues bien, esta fue la única figura como tal, aparte del Jumbo, que había en el mercado en 1978, y por ello fue un objeto adorado, a pesar de la mala factura y color, que hasta un niño veía.. pero era el muñeco de su héroe y se pasó muchas horas en sus juegos o en una estantería donde poder mirarlo orgulloso: todo lo superaba la ilusión característica de la infancia, y más la de aquellos años.

PUÑO LANZABLE

Es posible que muchos aficionados de la serie no recuerden hoy los dos primeros juguetes a los que acabamos de hacer referencia, sea porque no los tuvieron, no los vieron o eran muy pequeños y no guardan recuerdo... Pero si un artículo fue la estrella en el *merchandising* de Mazinger Z fue su





puño lanzable. Fue otra licencia de BRB en el sector juguetero, todo un acierto, pues fue muy popular y por tanto muy vendido. Se presentaba enganchado sobre un cartón impreso con un fotograma del segundo episodio de la serie, donde se veía una imagen de cuerpo entero de aquel Mazinger con los puños blancos, que solo salió en ese episodio. Cartón que ya era algo interesante en sí, para hacer las veces de póster, una vez desenganchado el juguete.

Se trataba de un puño de plástico hueco, con una goma elástica en su interior en la que se podía ajustar el brazo para que no bailara dentro, lo suficientemente poco para que con un gesto de puñetazo saliera despedido. No se alejaba mucho, ni se trataba de eso. El caso es que fue otro de los preciados y escasos juguetes del robot que nos tenía sorbido el seso y hoy es otro más de los símbolos corpóreos del año que vimos Mazinger Z.

CARETAS

Colgando de los quioscos, o estampadas contra los escaparates de los mismos, o de las papelerías, en aquel año pudimos ver varios modelos de caretas, que costaban unas diez pesetas y estaban fabricadas en cartón o plástico (las más caras, a 50 pesetas/ud.). Eran más o menos durables, en función del material.

Podíamos encontrar desde la clásica de cartón fino con gomita y huecos troquelados para los ojos y la nariz, a las de plástico también con su gomita, pasando por ediciones mejor dibujadas, pero en un cartón igual de frágil. Frente a estas, la de los sobres sorpresa estaban algo más trabajadas, dentro de la extrema simplicidad de estos juguetes.

Se retrató en ellas a Mazinger Z, Afrodita A, Koji, Sayaka, el Dr. Inferno y el Barón Ashler, que para eso eran los personajes principales. Este juguete tan clásico, está hoy ya casi en desuso, a excepción de su inclusión en el lote de objetos de los



Caretas
comercializadas
por Bulcan, con el
nombre de "Brutos
Espacio"

cotillones. En aquel momento era una más de las escasas piezas de la colección de Mazinger, y hoy han quedado como tributo mudo a los artistas desconocidos que las dibujaron o fabricaron el molde de plástico, a los que se les perdona que cometieran errores en las formas o colores de los personajes de la serie.





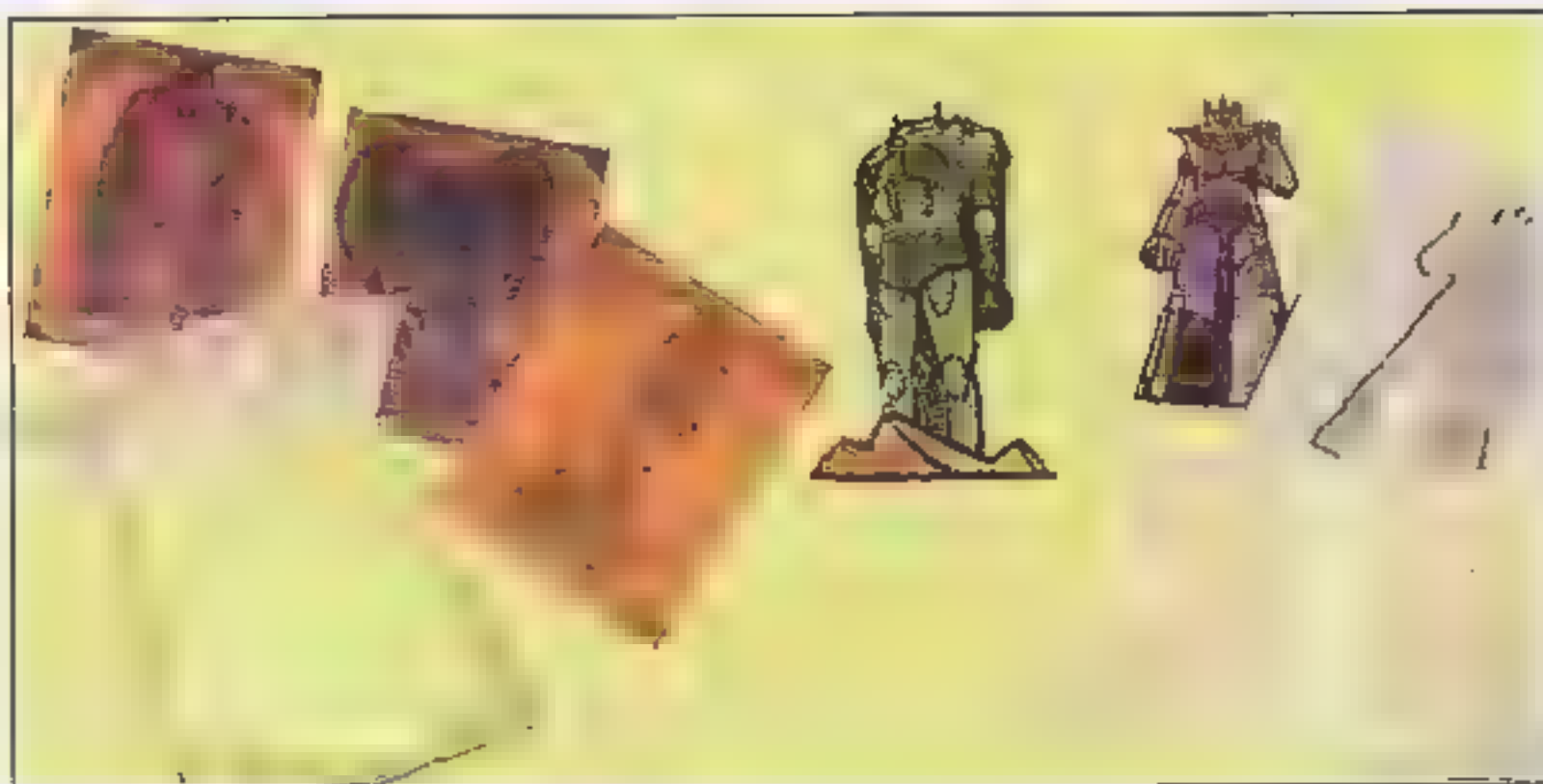
Varios

Fuera de las ediciones licenciadas, escasas, la mayoría de los objetos del *merchandising* de la serie circulaban sin licencia, fabricados vete a saber por quién, generando un muestrario con diversos grados de eso que llamamos *cutre*, en mil copias toscas. alguna de ellas resulta llamativa por el logro de parecerse al menos a los dibujos de la serie, y solo por eso tiene un valor especial, y más con el paso del tiempo. El caso es que en esa fabricación libre y sin ley, de distribución limitada e irregular, no podemos poner aquí todos los artículos que corrían por ahí en aquel año, porque alguno siempre escapará a la lista. Para terminar, hemos hecho una lista con objetos "menores" o secundarios, independientemente del valor que sus propietarios les dieron en su día o que hayan podido alcanzar hoy como objetos de coleccionismo.

TRANSFERIBLES, CALCOMANÍAS Y PARCHES

Con licencia y basándose en los mismos diseños simplificados de los cromos troquelados, los naipes o los libros de colorear, se vendieron los transferibles y calcomanías, estas últimas comercializadas también por Panrico, personajes de la serie pegados a un fino papel, para poderlos trasladar a la ropa o a la piel (o cualquier otra superficie), respectivamente. De los primeros, aún es posible encontrar originales, al menos fotografados, pero por el carácter frágil y efímero de las segundas, apenas tenemos testimonios gráficos de cómo fueron, y cuando los hay es porque quedaron adheridas a algún cuaderno, pared o pieza del mobiliario. Permitieron que uno se decorara la piel o las camisetas con estampas de su serie favorita, y son sobre todo materia de recuerdo porque poco ha quedado de aquellos brutos mecánicos sobre la muñeca o aquel Barón Ashler, Sayaka Koji, en la ropa. Aunque puestos a escoger, todos se estampaban mejor a Mazinger, claro está.

Los parches eran artículos más raros y con menor distribución. Se trataba de piezas circulares adhesivas que reproducían a Mazinger Z o Afrodita A, con un acabado que les daba apariencia de tela, y que se podían pegar en las piezas de ropa... o allí donde se quisiera.





MAZINGER, PÓSTER DE CARTÓN

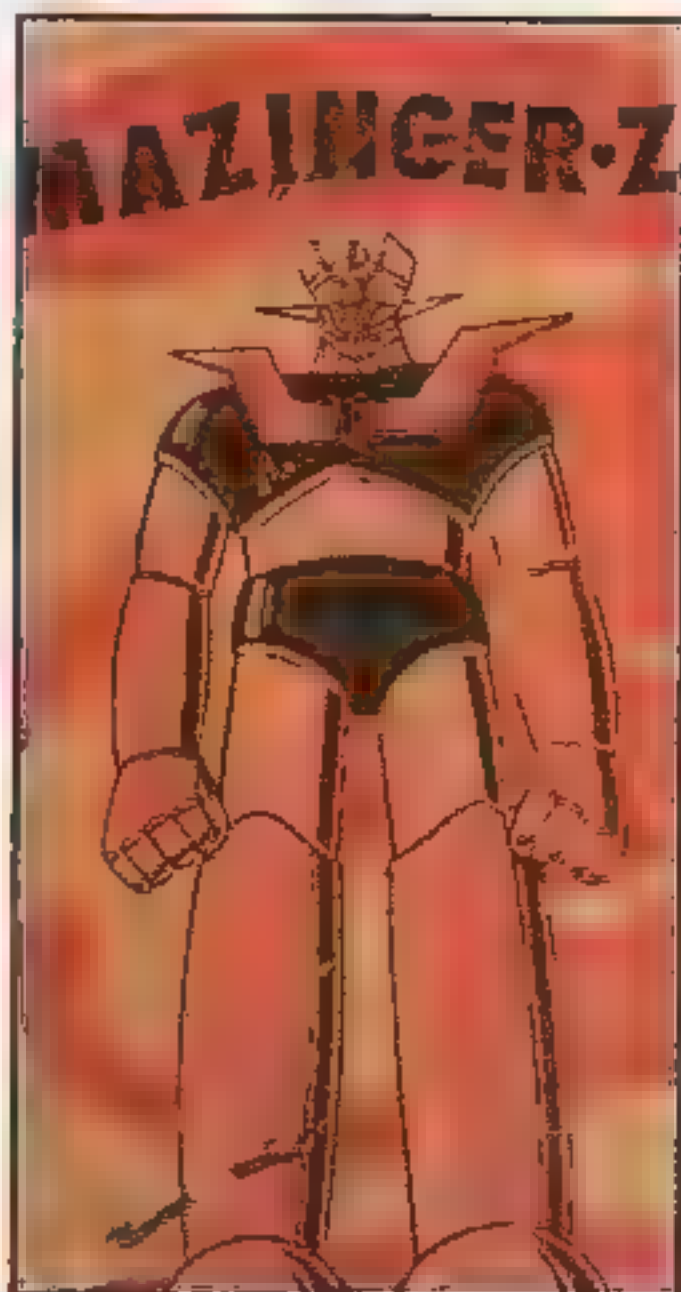
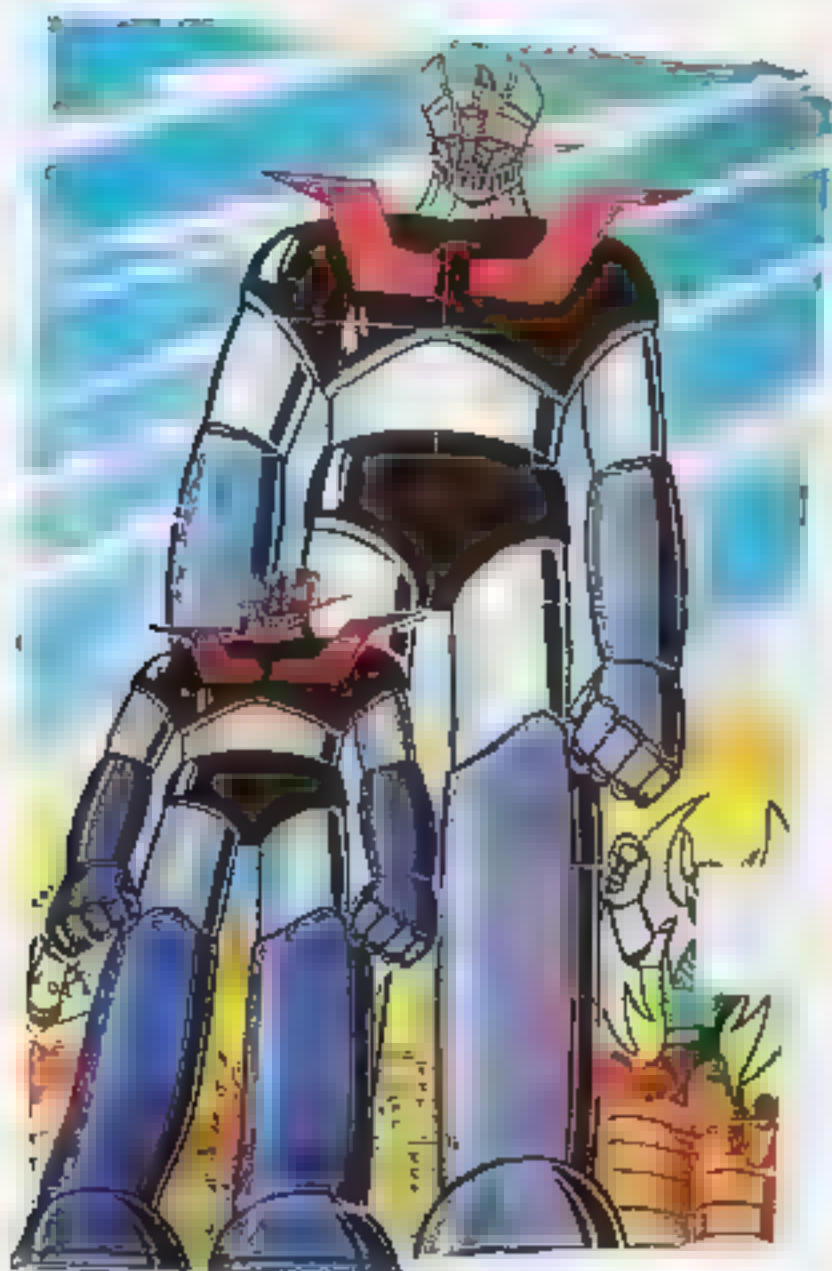
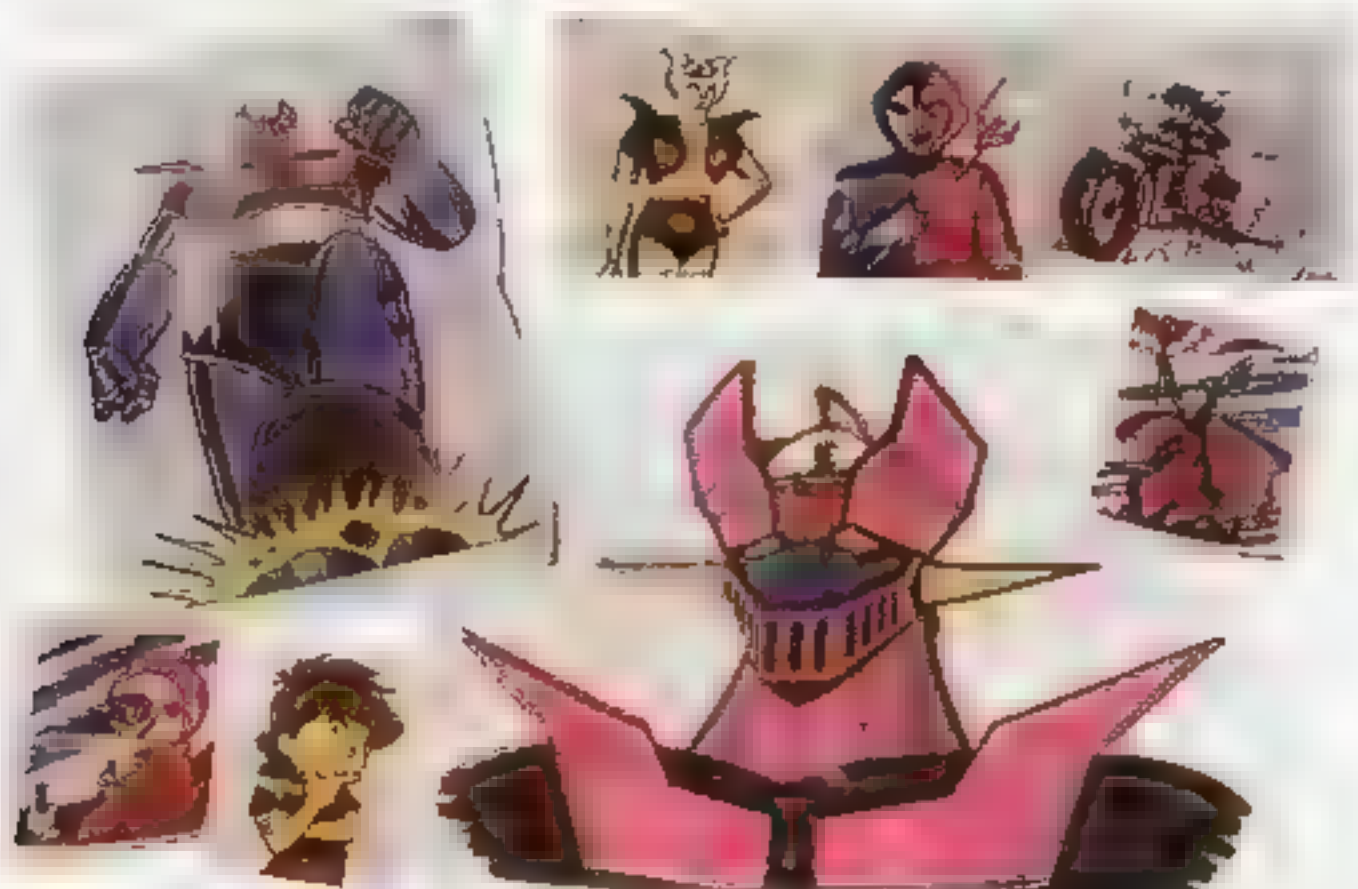
Transferibles de Mazinger Z

Otro de los artículos de explotación por partes, tipo cromos o sobres sorpresa, eran unos sobres que llevaban un cromo en su interior, que era parte de un póster puzle de ¡72! piezas con una imagen de Mazinger muy lograda.

También se tenía acceso al premio que representaba obtener esa misma imagen, en cartón troquelado, de 44 cm de altura, entre otros premios, que se prometían en los sobres. Comercializaba Creaciones Solano.

Llegué a saber que había un cromo-pieza del póster que se resistía siempre y resulta que no se fabricaba, o muy poco, con la aviesa intención de provocar compras compulsivas para conseguirlo. Así el negocio estaba asegurado. De los premios, es muy posible que hubiera cierto engaño, porque no aparecían por ninguna parte, uniéndose este a los casos de premios gancho de los que no se ha vuelto a saber, como los que se prometían con la adquisición de los cuadernos *Sam* o un póster especial que tenía que conseguirse con los cuadernos *Pintando Mazinger Z*.

Pero, al menos, esa imagen del coloso del póster de cartón sí era real, y bien valía el esfuerzo.





LLAVERO Y MEDALLA CLUB MAZINGER

Sobrevivieron al tiempo artículos más raros, como este, que te incluía en un hipotético e inventado *Club Mazinger*. En realidad, ese club era más que real y lo constituían, sin saberlo, los grupitos de niños que adoraban la serie, formados espontáneamente en el cole o en el barrio. Con la medalla que podían colgar de su cuello o el llavero acreditativo bien pudieron haberse constituido formalmente. Otra idea de *merchandising* inspirada en el tirón del robot entre aquellos niños. También existieron llaveros de metal con los personajes en relieve, toda una rareza.



SÁBANA/ COLCHA

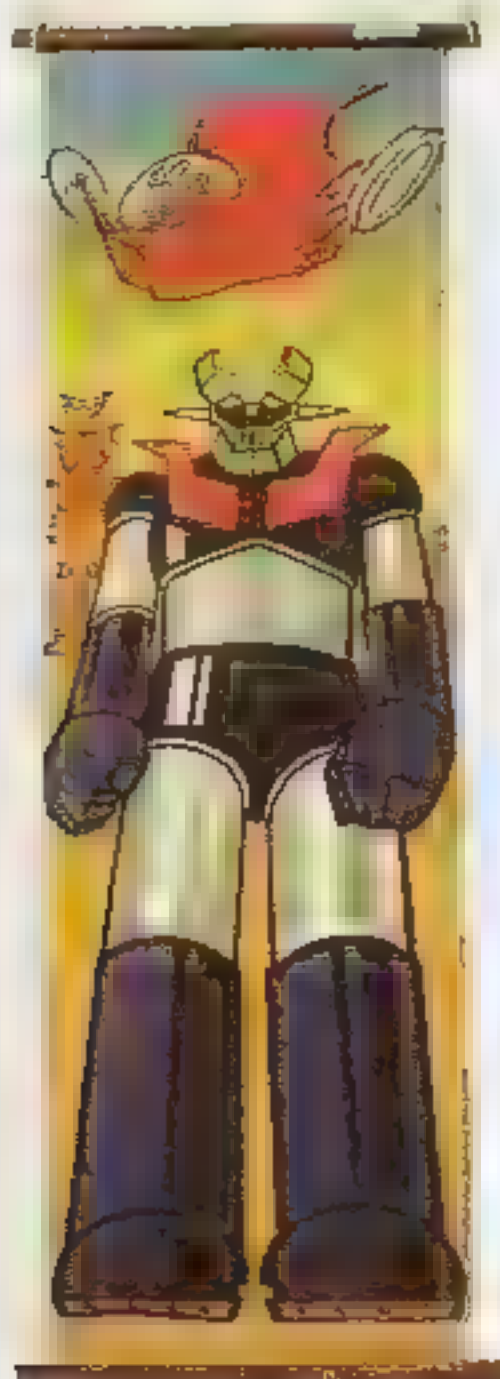
Raro material apenas visto, que algún fabricante textil o no- se decidió a vender, con licencia pero con una interpretación libre de los detalles y los colores de la composición, que recuerda a la portada del primer álbum de Fher. Era muy probablemente una sábana, pero no se sabe que formara parte de un juego de cama, ya que se vendía sola. Apoya esa tesis que también existe la versión cubrecamas o colcha.





PÓSTER DE TELA

De este tipo de póster en arpillera tratada, unida a dos listones de madera y con cordel para colgar, se hicieron muchos modelos en los años 70, con el dibujo de los personajes de las series infantiles de más éxito. He aquí el modelo Mazinger Z. Es muy probable que se fabricara bajo licencia, pero no es seguro.



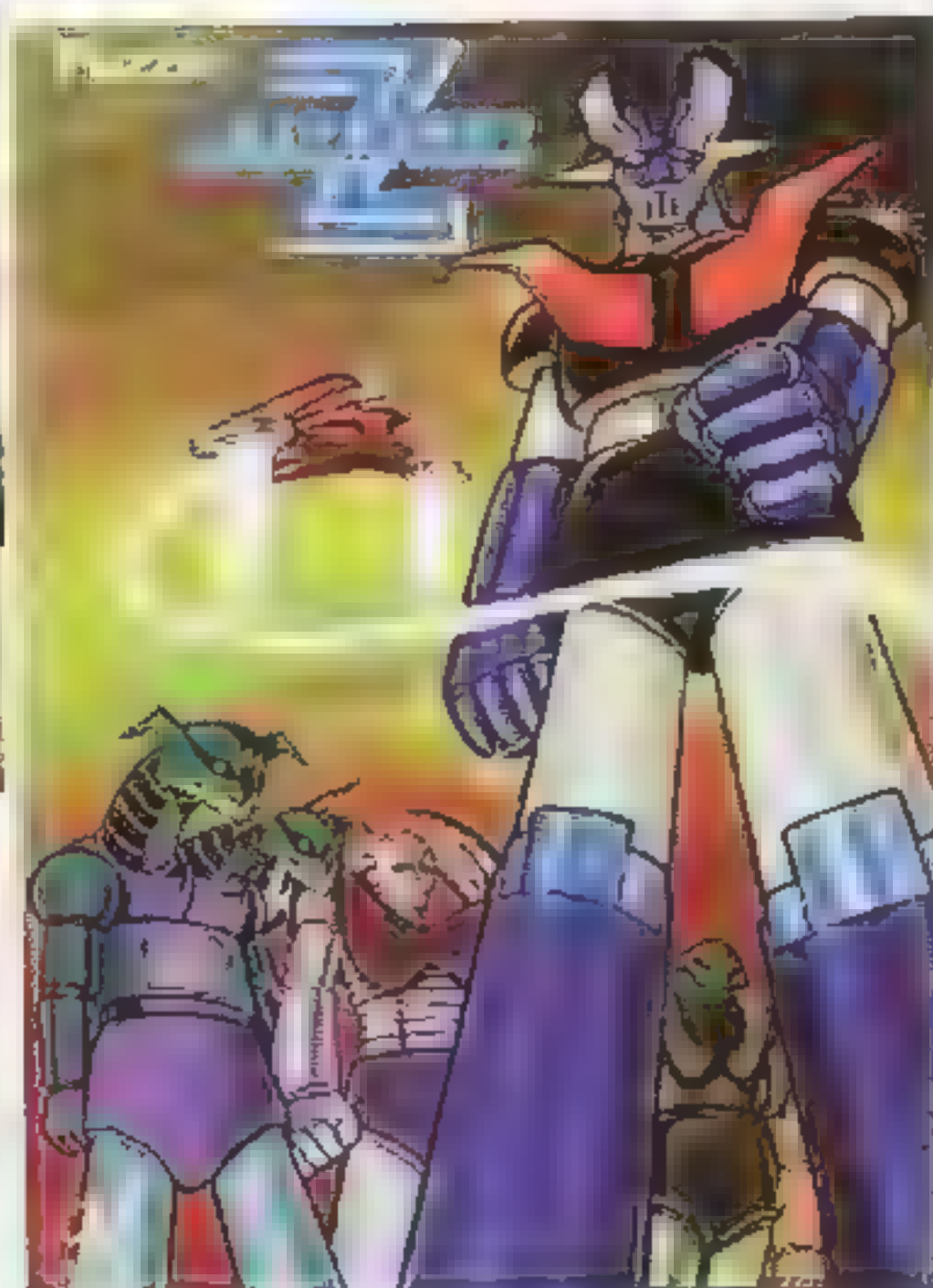
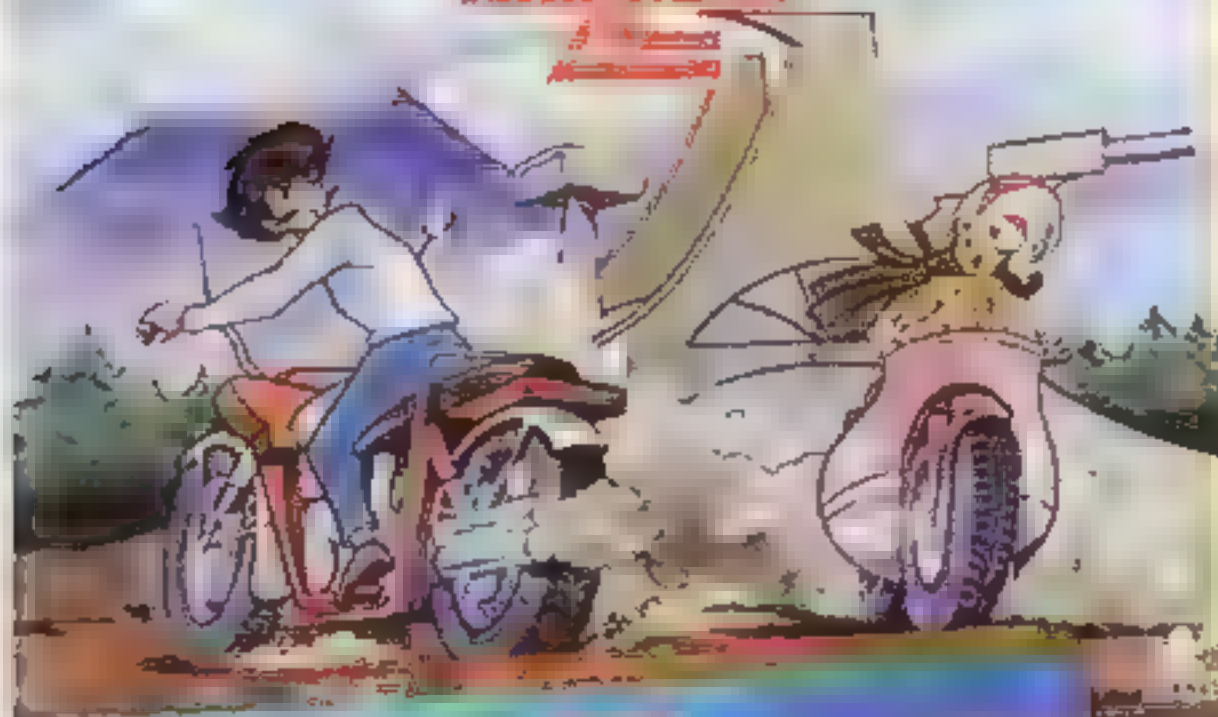
JUEGOS DE MESA Y PUZZLES FALOMIR Y BORRAS



Raras piezas de la colección de *merchandising* español de aquel año. Fabricadas con licencia por Falomir (el juego de mesa) y por Borrás (los puzzles, en al menos cuatro modelos), son los integrantes que no podían faltar en los juguetes clásicos de la infancia de entonces. No alcanzaron una distribución muy grande, como algunas de las piezas del *merchandising* del 78,

integrantes que no podían faltar en los juguetes clásicos de la infancia de entonces. No alcanzaron una distribución muy grande, como algunas de las piezas del *merchandising* del 78,

Puzzle **MAZINGER Z**



y además fueron menos vendidas que los juguetes de "acción". De nuevo nos encontramos con dibujos de la que podríamos llamar "gran familia ibérica" que pudimos ver en los libros de cómic o de pintar, en interpretaciones más o menos parecidas y que constituyen la versión patria del arte de la serie.

El juego de mesa es una especie de parchís en el que se trata de llegar con las fichas a alguna de las cuatro bases del tablero. Los puzles, fabricados en al menos tres modelos, tienen interés para poseer imágenes de la serie en sus cajas, en esa versión, ya *retro*, de los ilustradores españoles.

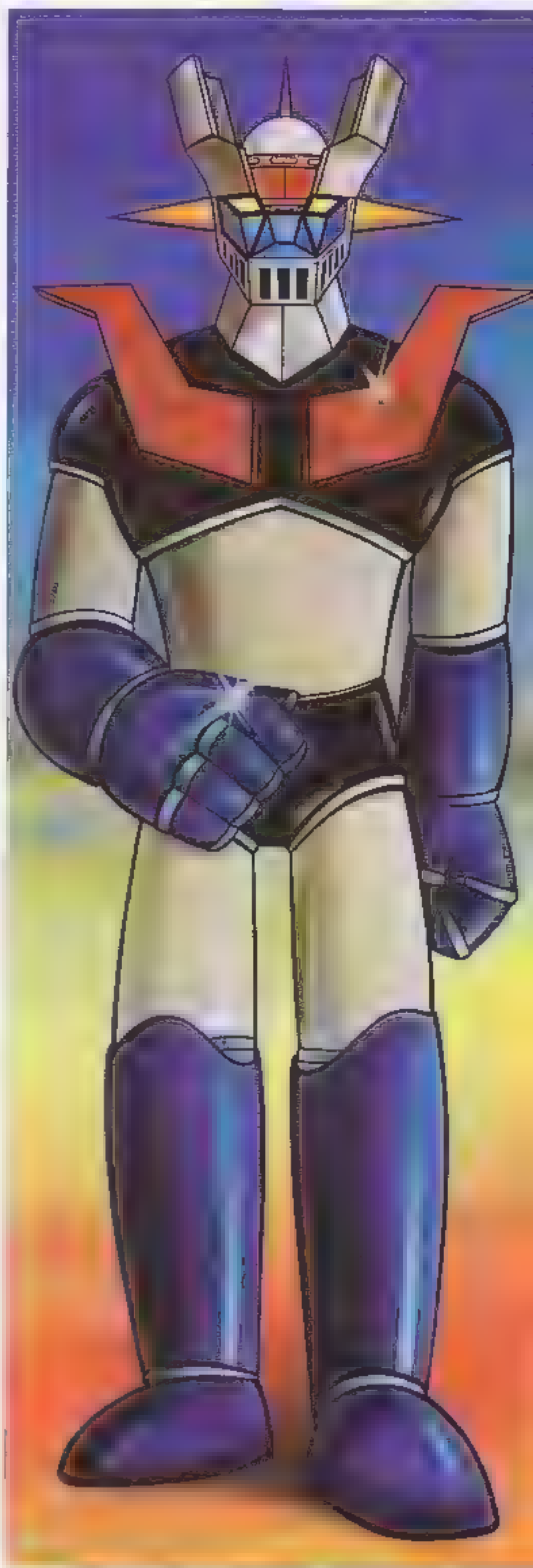
LIBRETAS SAM

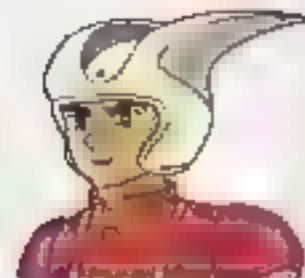
No podía faltar en la imaginación puesta al servicio del comercio la idea de crear artículos de uso común en un colegio. Las libretas de la marca Sam, de cubierta de cartón o metálica, reproducían personajes de la serie en sus portadas. Estos modelos *de luxe* tenían recambios de hojas, de modo que no se perdía el uso del cuaderno una vez lleno. Para llevarse a Mazinger al cole, como si no ocupara ya suficientes horas en el recreo...



PÓSTER GIGANTE

Ese mismo año se puso a la venta en papelerías y grandes superficies, con licencia de BRB y comercializado por la empresa Relieve S. A. de Madrid, un gran póster de casi dos metros (1,92 x 66 cm.) que venía enrollado en un tubo y podía cubrir una buena parte del rincón que se le asignara en la habitación del pequeño *fan*. Su coste era de 100 pesetas, pero se agotaron rápido.





Música

Disco de Philips con la versión de Alfredo

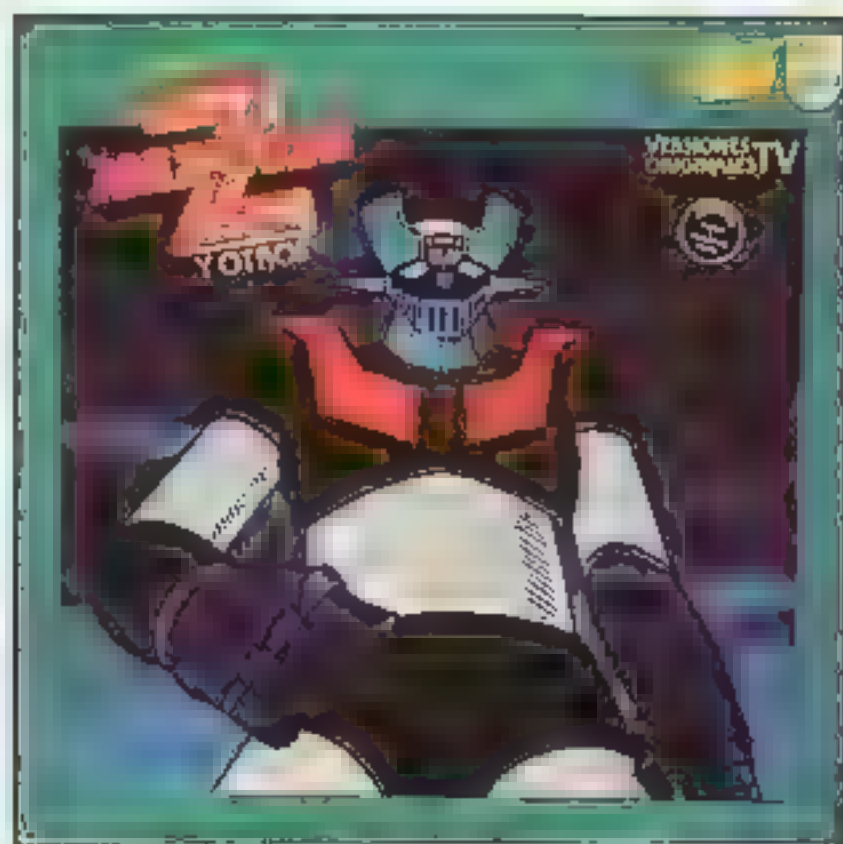


No existe publicación de banda sonora original en el año de la emisión de la serie en España. Nunca se editó algo así, de hecho. Si alguien las ha conseguido, ha sido mucho después y por importación o copia.

En el *merchandising* general de los productos de la serie, hemos visto que pocos eran originales y muchos, versiones propias de la licencia o copias no licenciadas. Eso mismo ocurrió con la música. La versión en inglés de la canción de los créditos de apertura y cierre, que sonaba al principio de la emisión de la serie, nunca se comercializó en disco o casete, y menos la música incidental de la serie.

Cuando se hizo, una vez más, la correspondiente versión propia, en este caso aplicada a estas canciones de los créditos, se editó el único disco "oficial", un 45 rpm lanzado por Philips. La letra que sustituía a las canciones en inglés de la versión reducida, fue encargada al intérprete y músico Alfredo Garrido, que también se encargó de los arreglos. En la primera cara de ese *single*, se unieron las dos canciones de apertura y cierre, y para cubrir la cara B se compuso una nueva, dedicada a Afrodita A. El disco es, podríamos decir, "semioficial" ya que aún la famosa versión de la música de la serie con una canción nueva, que no tiene relación con ella en sentido estricto. Se daría un paso más allá en ese sentido con la publicación de otra versión del disco -esta vez un LP- con las dos canciones de los créditos Mazinger Z junto a otras diez canciones

Portada y contraportada de la segunda versión del "Disco Philips"



infantiles de las series de éxito de la década, editado de nuevo por Philips.

La tónica de editar y comercializar más versiones -sin licencia- de las dos canciones de la serie (versiones españolas de la de Alfredo) fue la habitual, dando lugar a muchos discos y casetes recopilatorios de los éxitos de la tele. De esa numerosa nómina, enumeramos aquí aquellos de los que se conserva imagen gráfica y datos:





Cinta casete de Phonic S.A.- La canción inicial era una versión del Mazinger Z de Alfredo; el resto de las incluidas era una mezcla de otras canciones infantiles como La Abeja Maya o Feliz en tu día, de los payasos de la tele, con canciones populares.

Cinta casete de Eda 4ª dimensión.- De nuevo una mezcla de versiones, que incluía las de las canciones de los créditos de Mazinger, con canciones de Los Teleñecos, Maya o La Guerra de las Galaxias con la música de El Corsario Negro. Un *totum revolutum* al estilo de la época. Al menos la carátula del casete era más "oficial", con un dibujo de la versión española de ilustraciones de la serie, en un producto más.

Cinta casete de Dial Discos.- Otra recopilación de versiones, a cargo de "Estudio Group", que incluye las dos de los créditos, mezcladas una vez más con canciones de personajes de La abeja Maya.

Cinta casete Latosa.- Un ejemplo más de este tipo de productos, editado el mismo año de emisión de la serie. Incluye la canción principal en su cara B y el resto de la cinta la une de nuevo con la canción de la famosa abeja, con La Pantera Rosa, El perro de Flandes y hasta Encuentros en la tercera fase. El casete, editado por Latosa, no tenía como protagonista a nuestro robot, sino una popular canción de Enrique y Ana, de modo que se llamó "La Gallina Co-co-ua".

Cinta casete Latosa (2).- Una versión de la última citada, pero esta vez con carátula reproduciendo al héroe mecánico, aunque en un estilo muy *sui generis* e incluyendo muchas de las mismas canciones, aunque con algunos cambios y unas canciones populares infantiles más antiguas.

Cinta casete "Éxitos infantiles" que edita Ébano.- La enésima representación de este tipo de grabaciones recopilatorias de lo más variado y dispar de la música para niños. En esta ocasión Mazinger se juntaba con Los payasos de la tele en varias canciones y de nuevo con La abeja Maya, en versiones cantadas por el grupo *Los Serpicos*.

En relación la famosa y mítica versión española de las canciones de apertura y cierre, se realizó una entrevista al cantante y autor de ambas piezas, Alfredo Garrido. Por su evidente interés en esta sección, la reproducimos en su totalidad. La entrevista fue realizada por J. Aurelio Sanz Arranz, autor de *Mazinger Z, la Enciclopedia*, a finales del verano de 2012.



-Usted participó en la adaptación de las canciones de varias series infantiles de la época. En el caso de "Mazinger Z", también las cantó. Cuéntenos un poco de lo que recuerda del proceso.

-Efectivamente, participé en la adaptación de series, como "La Abeja Maya" (creamos un disco con canciones de todos los personajes de la serie, música y letra), "Pippi Calzaslargas" (hicimos con Pippi un disco cantando cosas navideñas), "Vickie, el vikingo" (aparte de las adaptaciones, también interpreté los temas), "Ruy el pequeño Cid", "Tarzán" (creamos igualmente





un disco con canciones de los personajes de la serie), "Mazinger Z" y "Marco", que fue creación completa de música y letra, y banda sonora, música de mi colaborador José Torregrosa (q.e.p.d.). En ese tiempo, ofrecieron la serie "Mazinger Z" a la discográfica Fonogram, y esta a su vez se puso en contacto conmigo para que hiciera la adaptación del tema principal.

-¿Tuvo en cuenta la letra de alguna de las versiones originales (inglesa y/o japonesa) de las canciones versionadas, o escribió su letra en base a lo que le inspiraba el personaje?

-Para hacer la letra no me basé en la original, sino en la sinopsis explicativa de la historia de la serie, y por supuesto me inspiré en el personaje.

-Quizás sepa que algunos aficionados confunden su voz en la canción de "Mazinger" con la del gran Raphael. ¿Qué le parece? ¿Le hubiera gustado contar con Raphael para interpretar el tema?

-Referente a la interpretación del tema, en ese momento, yo era un cantante profesional (aparte de mis composiciones), e hice la prueba de cantar el tema, y en la discográfica quedaron muy satisfechos con el resultado. Por lo que todos los rumores que se leen en las redes de que el cantante es Raphael, no es así, soy yo con el nombre artístico de Alfredo, como se puede comprobar en todos los discos. No hubo ninguna noticia de que Raphael pudiera estar interesado en grabar el tema, pero ¡sí! puedes estar seguro de que si hubiera existido esa posibilidad, yo hubiera aceptado inmediatamente. Pero no fue así.

-Para el single de Philips / Fonogram dedicado a "Mazinger Z" también compuso un tema sobre su compañera, "Afrodita A", que no guarda relación con la BSO japonesa o inglesa de la serie. ¿Fue idea suya? ¿No tuvieron opción de adaptar algún otro tema de la BSO de la serie?

-Con el tema del single "Afrodita", efectivamente fue mía la idea, junto a mi colaborador, de crear un tema para el personaje. Pensamos que el personaje se lo merecía. Salvo este tema, no creímos conveniente hacer ninguno más sobre la serie.

-¿Alguna anécdota que recuerde usted de aquel trabajo en concreto?

-¿Anécdotas? Puedo contar que me involucré tanto en la serie que en alguna fiesta me vestía de Mazinger Z para divertir a los niños. En La Coruña, me dieron un premio (la Torre de Hércules en plata) por la adaptación y la interpretación del tema. También en Madrid, en una competición de atletas, hicieron un



Alfredo Garrido en
- actualidad



concurso para elegir un personaje y salió elegido Mazinger Z, y curiosamente me citaron para que yo entregara el "premio Mazinger Z" a uno de los atletas.

-Su tema de "Mazinger" ha sido versionado varias veces, por músicos tan distintos como Petersellers o Gigatrón. ¿Ha escuchado alguna de esas versiones? ¿Le agrada, le da igual, o piensa que la original es mejor?

-He escuchado versiones, y me gusta la de Petersellers. La de Gigatrón, no me llena. Pero si me permites, y sin que suene a falsa modestia, pienso que la que yo hice es la que se corresponde mejor con la idea de la serie.

-Cuando escucha la canción de "Mazinger" ahora, desde la perspectiva de los años transcurridos, ¿está satisfecho con el resultado, o piensa que podría haber sido mejor?

-Cuando escucho actualmente este tema, tengo siempre la sensación de que es nuevo. ¡Me encanta! Estoy muy satisfecho con el resultado, ¡no cambiaría nada!

-Esa canción de "Mazinger Z" ya está indisolublemente asociada al recuerdo del personaje en España. ¿Le gusta ese recuerdo, o piensa que otros trabajos suyos deberían ser más populares que ese?

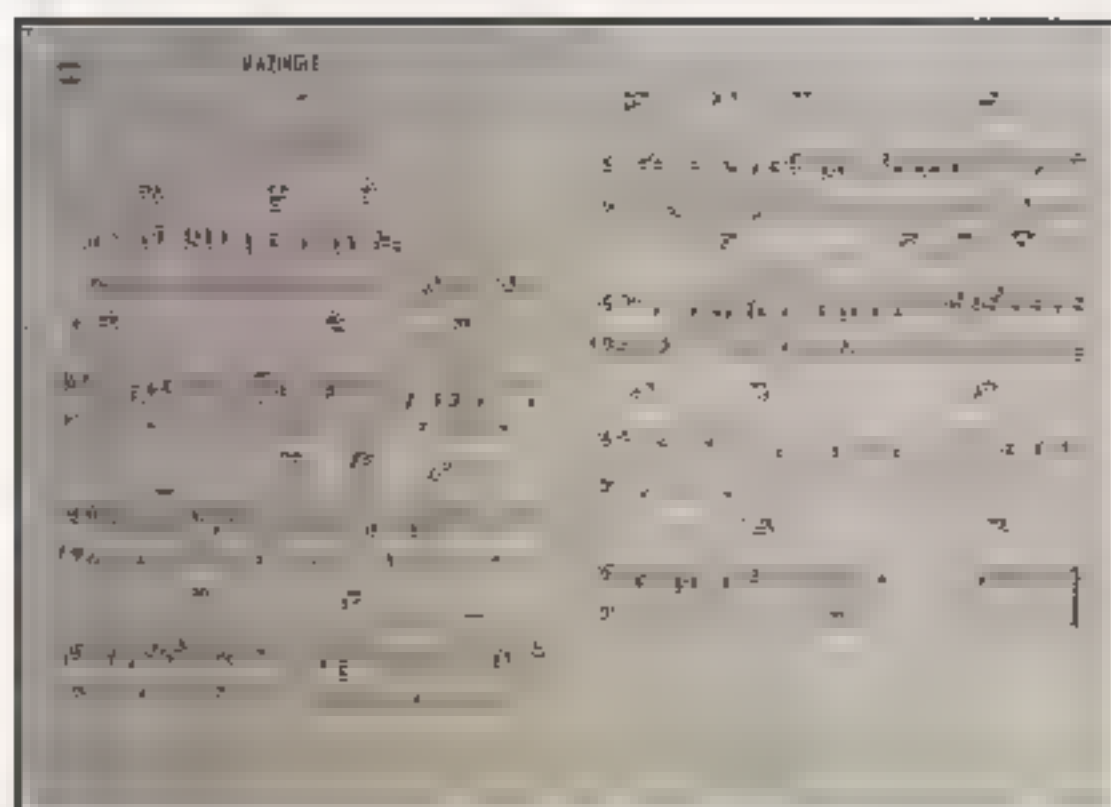
Partitura de la
canción de apertura
en español.

-Aparte de Mazinger Z, el personaje que más satisfacciones me ha dado ha sido el de Marco, con la composición de toda la banda sonora, con muchas canciones. Y en esa serie yo interpreto también la canción que canta el hermano de Marco, y el personaje Peppino. Me sentía muy halagado cuando en cualquier sitio donde hubiese niños, siempre escuchaba que alguno cantaba el tema principal.

-Yo soy uno de tantos cuarentones a los que usted hizo un poco más feliz cuando era niño. ¿Le dicen cosas así a menudo? ¿Llega a cansarle, le da igual, o le produce cierta satisfacción por el reconocimiento a su trabajo?

-He recibido, y sigo recibiendo, muchos reconocimientos por estos trabajos. No solamente en aquellos años, donde éramos más niños, sino también ahora de los que ya son maduros, y no me canso nunca de hablar de estos temas.

-Le agradezco la atención prestada, y también le doy las gracias en nombre de los cuarentones a los que me refería antes.





La tarde que desapareció Mazinger Z

Fueron algo más de seis meses de experiencia Mazinger. En todo ese tiempo, momentos de la serie que habían impresionado a sus jóvenes espectadores, se habían ido fijando en ese material de la mente al que llamamos recuerdos. El tiempo se encargaría de borrar o difuminar algunos, pero siempre quedarían algunos ejemplares para la colección de cada cual, que, como es natural, difieren de una persona a otra.

Quizás fueron los personajes, como el Barón Ashler, hablando con dos voces, o el resonante eco de la voz de Koji (Julia Gallego) o Sayaka (Esperanza Navarro), cuando hablaban desde sus respectivos robots; la barrera del Centro de Investigaciones Fotoatómicas, o la cabeza flotante, con el falsete del gran Constantino Romero, con ese deje metálico... pero por encima de todas, el chasquido que precedía cada tarde de sábado la primera imagen: la piscina, o la mítica sintonía, con aquella enfática voz, cantando sobre la fuerza del poderoso robot.

Y más allá del chiste fácil con los pechos de Afrodita A Sayaka nunca pro-

15.30 MAZINGER-Z: «LA MASCARA DE LA CALAVERA»



El barón Ashler pone en marcha un nuevo plan para llevar a cabo la destrucción del Mazinger-Z y el laboratorio fotoatómico. Para ello pone un anuncio ofreciendo un millón de yens por la cabeza de Koji Kabuto.

nunció la frase "pechos fuera", es una de esas traiciones de la memoria, los momentos que cada cual atesora como patrimonio personal son muchos instantes de esos episodios, asociados con hechos triviales o quizás importantes de la vida familiar del cole o los amigos, de nuestras costumbres de por entonces, en aquellos días en que los disfrutamos.

La serie se había acabado ¿por qué así, de golpe? Todo el mundo sabía que no podía ser que acabase así, además, hasta estaba anunciado el próximo episodio en la revista TP: "La máscara de la calavera". En cualquier caso, fue un gran disgusto que aunque hoy, tanto tiempo después, no tenga importancia, era entonces una pequeña tragedia para muchos, que no sabían la causa. Un desastre en la mente de un niño. La serie fue condenada en un juicio al que no asistimos y ya otra serie ocupaba su lugar de los sábados. ¿Qué había pasado?

Lo que vimos aquella tarde del 16 de septiembre, tras la llamativa cabecera que sustituyó a la aparición de nuestra querida piscina, fue la selva africana; una cesta con un niño blanco dentro, que rescataba un nativo. Había empezado Orzowei, serie italiana que narraba las desventuras de un joven blanco en el continente negro, repudiado por los suyos y buscando su lugar en el mundo. La serie era buena en su estilo, e incluso tuvo cierto éxito en





España. Su realización y los valores que subyacían en el desarrollo de la historia lograron su pequeño puesto en la televisión de entonces y en los recuerdos de muchos.

Pero parte de esos recuerdos estarán ligados ya siempre al hecho de ser la serie que sustituyó lo tan querido en TV: una reacción de rechazo que hubiera padecido cualquier serie en su lugar. Y eso en aquellos que -una vez aceptado lo "inaceptable", la vieron e incluso coleccionaron los cromos de su álbum. Para los que ni les gustó, nombrarla supone la expresión de un enfado aún mayor y ya añejo, que permanece de algún modo en la memoria del niño que fueron. "(...) recuerdo la decepción y frustración cuando dejó de emitirse (Mazinger Z), llegué a odiar a Orzowei que es lo que pusieron" (Foro de internet El Rincón de Garada, 2012). Hay incluso una entrada, en el blog *Pasaelmocha*, que se llama *La tarde que desapareció Mazinger Z*, título claro y directo, que atestigua lo que fue un evento, un ítem de la infancia de los que pasan hoy de los 40.

Los que recuerdan con emoción y cariño su experiencia de los sábados con Mazinger Z, recuerdan también del mismo modo los sentimientos negativos experimentados aquella tarde. Basten solo unas frases, reales y espontáneas, recopiladas entre las muchas que se han escrito en los foros y *blogs* de internet, espacio de comunicación virtual que también se ha hecho eco de aquel "cabreo" histórico.

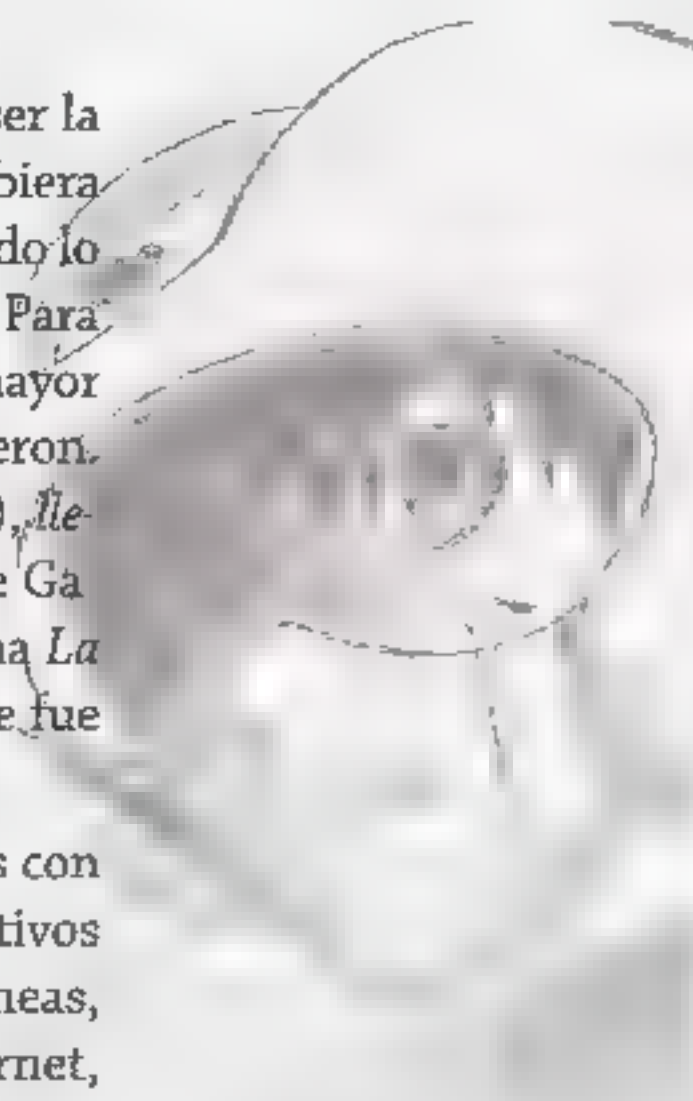
Recordando a la serie, en su 40 aniversario del año 2012, con un artículo publicado en la sección digital del diario El Mundo, el foro de comentarios a pie de página nos deja frases como estas:

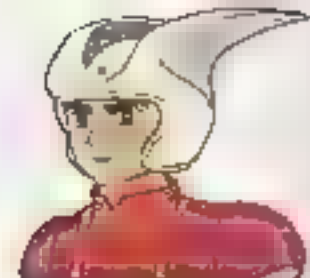


"Yo no me perdía ninguno, los sábados a las tres estaba delante de la tele como un clavo y todavía me acuerdo de cuando cambiaron a Mazinger por un tío con una lanza! El cabreo que me pillé...", o como: "El día de más cabreo de mi infancia: cuando estando frente al televisor para mi dosis de Mazinger, apareció Orzowei. Me cag... en todo lo cag...ble con mis nueve años de edad". Al hilo de este subtema surgido en los comentarios, otro internauta declara: *"Yo también recuerdo el soberano cabreo que cogimos los diez niños que nos reuníamos cada sábado aquel verano para ver la serie. Para cerrar las vacaciones, en vez de Mazinger salió el monigote aquel pintado de blanco, el Orzowei, y la decepción fue histórica. Todos nos quedamos esperando a ver si ponían nuestro ansiado capítulo, después de la mamarrachada del canijo albino, pero nada; no nos lo podíamos creer. No recuerdo haber vivido una decepción semejante ante la tv, siendo niño",*

Una cosa era la censura, alguno de cuyos cortes sufrimos a partir del episodio 18, pero al fin y al cabo, de eso ni nos enterábamos. La cuestión fue más clara y empezó a tronar una tormenta en la lejanía, durante aquel mismo verano.

Las tormentas del estío suelen ser intensas aunque breves, pero aquella provocó una riada que se llevó por delante lo que más disfrutábamos los niños de una generación entera. Una riada de *protestas*, ante las que TVE sucumbió, tomando una decisión de signo contrario a la que se tomó en aquella feria de





París, el año anterior, cuando se apostó por la serie.

Y se decidió la vuelta a la senda del "pacifismo", programando una serie que no es casualidad que esté cargada de mensaje (el del entendimiento entre todos los hombres, más allá de su color) ni que sea una producción de nuevo basada en una obra literaria, en este caso del italiano Alberto Manzi.

Unos tres meses después, terminada esta breve serie, TVE confirmaría que habían hecho propósito de enmienda y que se volvía al estilo anterior de la programación infantil, con series más suaves y familiares, que pudieran colaborar en la educación en valores, programando *El bosque de Tallac*, una vez más una serie de Nippon Animation, y de nuevo basada en una obra literaria, esta vez de Ernest Thompson Seton. Los pobres ositos Jackie y Nuca, huérfanos de la gran osa Grizzlie, luchan por sobrevivir adoptados por el niño indio Senda y su amiga Olga. La serie gustó, pasado ya lo más gordo del disgusto, y como algunas otras, pasaría al elenco de series de los 70 que son parte del bagaje de experiencias de la misma camada que vibró con Mazinger.



El niño indio Senda
con los osos Jackie
y Nuca.

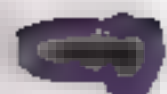
Dos años después del fin de la serie de los ositos, en julio de 1981, se decidió en el consejo de administración de RTVE la política a seguir en cuanto a la programación infantil, dejada antes de esa fecha a criterios puntuales en cada caso. Y se decidió que no se programarían series ni violentas ni sentimentales. ¿Podrían cumplir algo así? ¿Lo hicieron?

El caso es que en los años previos a ese momento, 1978 y 1979, había habido mucho movimiento en TVE, en forma de ceses y nuevos nombramientos, que afectaron a la subdirección de infantiles, fundamen-

talmente por el momento de convulsión política, pero también por sucesivos cambios de criterio que quién sabe si tendrían uno de sus momentos en la retirada de Mazinger de la programación.

Las cosas fueron evolucionando, y la sensibilidad cambiando, de manera que la tormenta pasó a la historia. Series vendrían del mismo género, que no causarían polémicas en un público que se iba educando en sus experiencias frente al televisor... Pero el disgusto de aquella tarde no nos lo quitó nadie, aunque pudo ser peor, ya que Mazinger volvería, para despedirse para siempre de la era en que apareció en pantalla. Y total, muy poco más quedó por emitir (de lo que se había comprado en esa versión reducida).

Vamos a detenernos en los ingredientes de aquella ola de quejas, en planteamientos que, vistos poco después y mucho más hoy día, nos parecerán paranoides o delirantes, o simplemente exagerados, y que formaron parte del jurado de adultos que condenó a Mazinger Z.

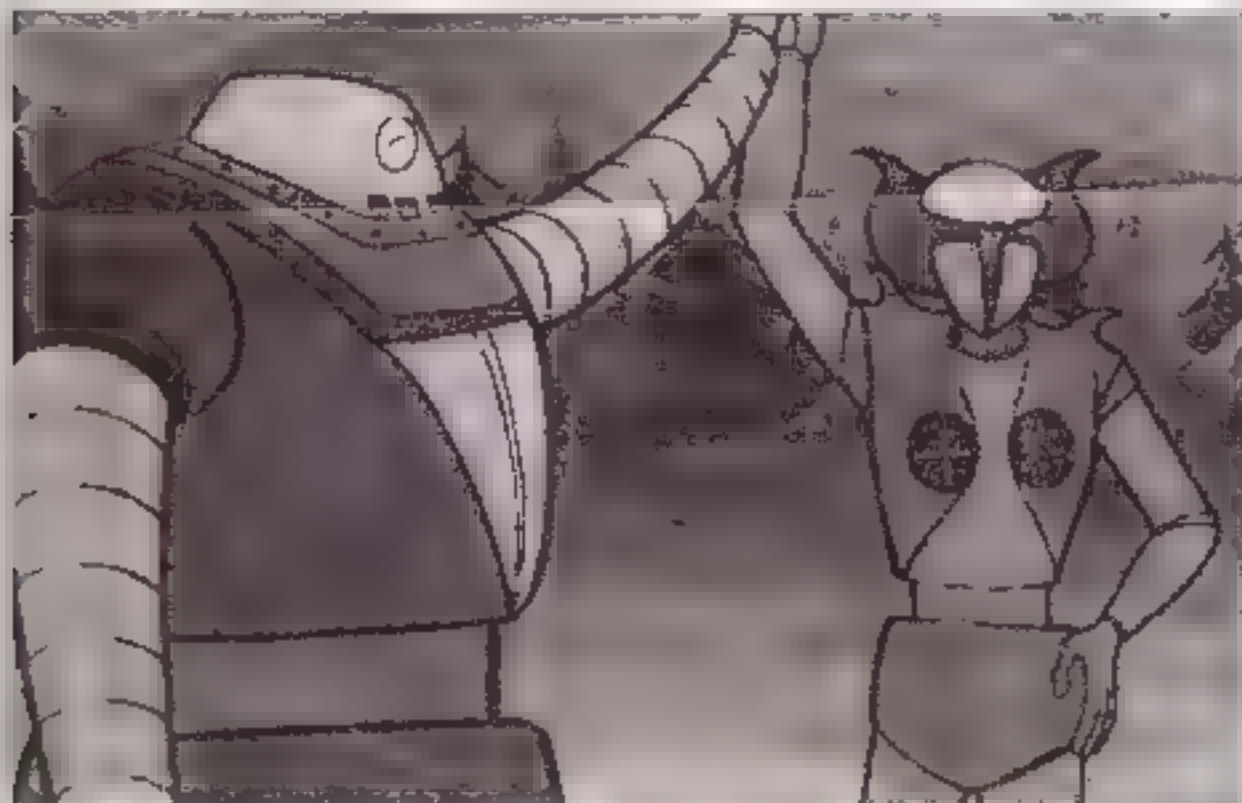




LOS DOBLADORES DE "MAZINGER-Z", SORPRENDIDOS POR LA SUSPENSION DE LA SERIE



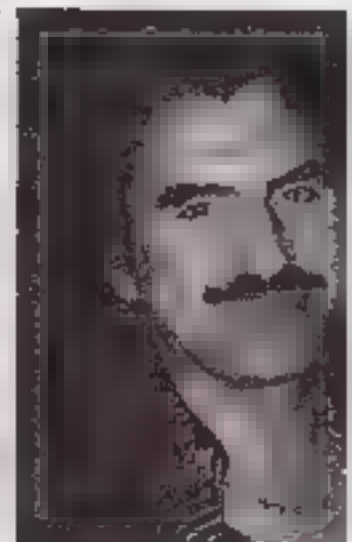
Los actores que doblaban «Mazinger-Z» estaban en pleno trabajo cuando supieron que la serie dejaba de emitirse. La noticia les sorprendió, porque varios capítulos ya doblados no aparecerán en pantalla. Arriba, a la izquierda, Esperanza Navarro, la voz de «Sayaka». A su lado, Jordi Medavilla y su hija Nuria, «Boos» y «Shiro», respectivamente. El doblaje de la serie se ha llevado a cabo en los Estudios Sonygraf de Barcelona, bajo la dirección de Jorge Daura, quien ha creado los efectos especiales. Cuidó de la adaptación y traducción de los textos Manuel Scholz, colaborador de LECTURAS.



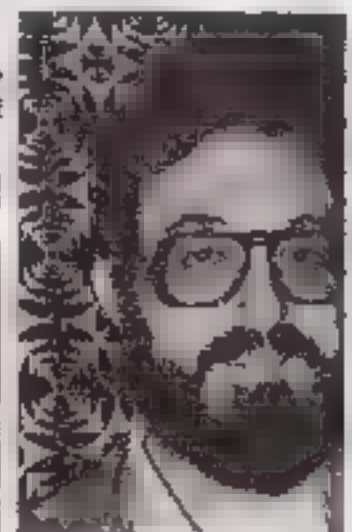
El actor que pone voz a «Ko» quiere mantener en secreto su identidad, porque cree que los niños sufren un gran desengaño cuando ven que su personaje favorito no es tal como ellos lo han imaginado. (Fotos Berengueras.)



Dionisio Mañas es quien presta su voz al «Profesor Junry».



Juan Barria es el actor que dobla al «Doctor Inferno». Además de este trabajo, Juan interpreta diariamente, en un teatro barcelonés «Jaume I El Conqueridor», una obra humorística de Serafín Pitarra.



Constantino Romero pone su voz al «Conde Broken».

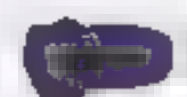


Enrique Linares y Miguel Alonso son quienes prestan su voz al ambivalente personaje del «Barón Ashler».



Lecturas 81

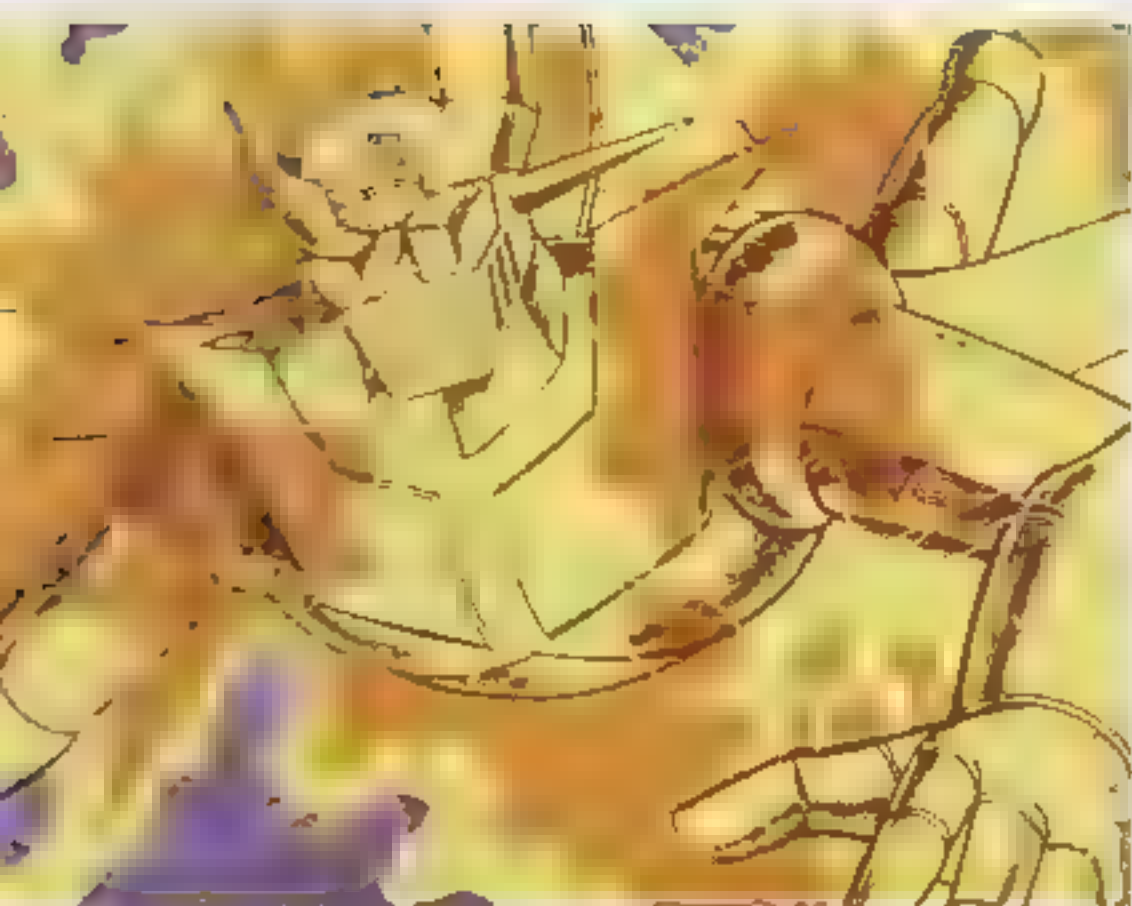
Reportaje en revista Lecturas haciéndose eco del sorpresivo final de la serie





La serie, a juicio

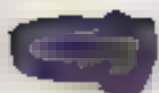
Cuando hablamos de que Mazinger Z se estrenó en un momento en el tiempo y en unas circunstancias que favorecieron su enorme éxito, no comentamos que también algunas circunstancias de la época en España iban a ser determinantes para su final anticipado. El momento político, en pleno punto álgido de la transición, estaba con las negociaciones de todas las fuerzas para llegar a un pacto y poder elaborar una constitución. España se replanteaba qué quería ser, después de los largos años de la dictadura franquista y bullían las ideas sobre cómo ser esto y cómo dejar de ser aquello. En este contexto, en que se estaba decidiendo qué valores eran los más importantes, corrientes críticas que ya habían iniciado su andadura en estos reivindicativos años setenta que estaban a punto de terminar, se manifestaron con los medios a su alcance, sobre todo las publicaciones políticas y los ensayos sociológicos especializados, tratando de llevar adelante y de hacer calar en la sociedad ideas progresistas de avance y superación de los arquetipos ideológicos del pasado. Unos de los asuntos más tratados fue el papel de los medios de comunicación y de las creaciones de ficción en la televisión, por ser un medio de amplio alcance en la formación de la opinión pública. Se trataba de llevar adelante la implantación de nuevos valores frente al sistema y uno de los frentes más activos fue el de la preocupación por las nuevas generaciones, difundiendo una visión de la educación de los niños en valores, que incluía los postulados antiviolencia.



Se dice que Mazinger Z desapareció de la tele antes de hora por las presiones de sectores de la sociedad que no veían con buenos ojos la supuesta violencia de la serie. Pero ¿cuáles eran esos sectores? ¿Puede influir un grupo indeterminado de presión en las decisiones de un ente como RTVE? ¿Fue un *gota a gota* o una ofensiva concreta y focalizada? Examinando los documentos de la época, que provienen sobre todo de la prensa escrita, ya que es donde precipitó y quedó recogida esa difusa ola de presión, podemos concluir que se trata de lo segundo, un goteo permanente, que provenía de muchos sectores, críticos, profesionales y personas anónimas, expresando opiniones en las secciones para tal uso o en las cartas al director,

escribiendo artículos alusivos, o incluso reportajes completos donde se improvisaba un análisis sociológico, y hasta pedagógico, psicológico o político, eso sin contar las cartas que pudieron haber llegado a TVE expresando preocupación o directamente pidiendo la retirada de la serie.

El fenómeno que supuso este rechazo, está relacionado con la afirmación descrita líneas atrás sobre el distanciamiento de los adultos en general de la propuesta de entretenimiento que la novedosa serie constituía. La crítica no venía de sectores recalcitrantes del antiguo régimen, que protestaran



por tanta “modernidad”, sino de los llamados “progresistas”, cuyas bien intencionadas ideas se mezclaron con otra cosa: ese fenómeno -que no entendieron y con el que no conectaron por demasiado nuevo- mezclado con esa sospecha de voluntad de los poderes “ocultos” de quienes defendían valores del caduco sistema, camuflada en los personajes y sucesos de la serie, en forma de mensajes subliminales siniestros, destinados a influir en los más pequeños. O cuando menos, simple confusión en la idea de qué es violencia en los medios. Es la historia de una gran confusión, en la que los menudos seguidores de la serie pagaron los platos rotos.

Pero este fenómeno, o contrafenómeno, si lo queremos llamar así, ya venía de antes. Hasta la angelical e inocente Heidi fue víctima de ese tipo de comentarios que quieren analizar el personaje o la trama de una serie desde la óptica de un adulto preocupado por algo, o simplemente divagante. El ejemplo lo encontramos en un par de cartas, publicadas en la sección de Cartas al Director del suplemento de ABC, *Blanco y Negro* (pág. 12), el 7 de febrero de 1976, en donde se dudaba de la presentación de los valores y carácter de Heidi, viendo algo más retorcido en ellos, afirmando que el “mito” de Heidi, aparte de algo “ñoño” era un “poderoso gancho de atracción” para otros intereses, menos puros:

 “(...) más allá de los niños, la angelical Heidi es especulada, comercializada, vendida y comprada con fervor por parte de quienes especulan y comercian...”

En otra carta en la misma página, otra lectora afirmaba que “(...) estando tan controvertido el tema de la mujer y el de su real papel en la sociedad actual ¿qué argumentos va a aportar esa sublimación que la inocencia que Heidi parece encarnar? Dado que la bondad se traduce tantas veces por estupidez, en punto a la causa femenina ¿es positiva o negativa la imagen de Heidi? Esta es mi crítica y esta es mi duda”.

Como vemos, el mundo de los adultos, dedicados a sus causas ideológicas, nobles y necesarias, en un momento en que todo un sistema político agonizaba, se aplicó como una lente a los contenidos de los productos televisivos de ficción, para ver en ellos aliados o enemigos, escudriñando qué habría detrás de sus contenidos. Y no digo yo que no se deba escudriñar, ver o analizar todo tipo de productos y manifestaciones culturales, pero la efervescencia de un momento de cambios, ocurrida en aquellos años, metió la lupa en todo, quizás de una forma paranoide. En el caso de la niña de las





...tañas, su serie llegó a su término sin novedad y con una audiencia mínima, como destacábamos en este capítulo, pero Mazinger Z no tuvo igual suerte. La razón se le ocurre a cualquiera: con los contenidos de las novelas animadas conectó toda la familia, pero con la novedad de la serie del coloso mecánico solo aquellos que no tenían capacidad de escribir cartas al director ni estaban metidos en el debate ideológico los niños- y simplemente la disfrutaron espontáneamente.

En un recorrido por los documentos concretos de aquel momento, vamos a ver hasta qué punto llegó ese contrafenómeno durante la emisión de la serie, en visiones que van desde la simple crítica a lo que se entendió como violencia televisiva, hasta los que desarrollan severos análisis buscando elementos perniciosos para los niños en los argumentos de los episodios de la serie, visiones que seguro podremos calificar de exageraciones o deformaciones manifiestas, treinta y cinco años después.

Según muchas críticas, distribuidas aquí y allá en diversas publicaciones sea en forma de artículo, carta o mera reseña-, la serie Mazinger Z era vista como repetitiva e histérica. Repetitiva por la falta de imaginación que consideraban que provenía del esquema argumental de los episodios, en los que cambiaba el nombre de los brutos mecánicos y sus habilidades, pero poco más. Histérica por estar los personajes en perpetua alerta, gritando de aquí para allá en el fragor de las batallas. Así es como era vista la "acción".

Como hemos mantenido en este mismo capítulo, la serie solo funcionó entre los niños, como atestigua también un artículo de la época, publicado en la revista QUE:



"(...) El caso es que, a escala infantil, la serie parece que funciona. Si ello acontece para bien o para mal, es cuestión que dilucidarán los pedagogos, los sociólogos, los educadores, quién sea".

Pero en el citado artículo se tachaba a la serie de falta de imaginación, solo válida para los niños, mitificadores de héroes absolutos.

La desconexión de muchos adultos con este producto japonés, les había llevado a la suficiente inquietud como para escribir estos adjetivos y más, pero entre todos ellos destaca uno: el de la consideración de la serie como *violenta*.

Citaremos algunos escritos, que se podrían considerar hoy día algo así como el *corpus crítico* de la serie, escritos



en las publicaciones de la época, en el momento en que ya llevaba un tiempo en antena, la mayoría en el verano de aquel año 78, y alguno siguiendo la estela que dejó la serie, a comienzos del siguiente. Sobre la violencia que nombrábamos, reproduciremos uno en su totalidad, por el interés y la contundencia de las expresiones que utiliza:

"TVE, ese dañino rayo que no cesa, va ampliando sus campos, y los niños, por supuesto, no pueden dejar de ser uno de sus predilectos. Si la programación siempre ha sido nefasta, últimamente ha afilado sus garras de acero para enviarles el inconcebible monstruo mecánico japonés Mazinger Z, donde se dan cita toda la gama de violencias, destrucciones, maniqueísmos, agresividades que son, al parecer, la despiadada escuela para las generaciones futuras. ¿Qué espera el Parlamento para fiscalizar la programación de un medio que es de todos (pues todos lo pagamos) y que, de momento, poco se diferencia de cuando era de uno?".

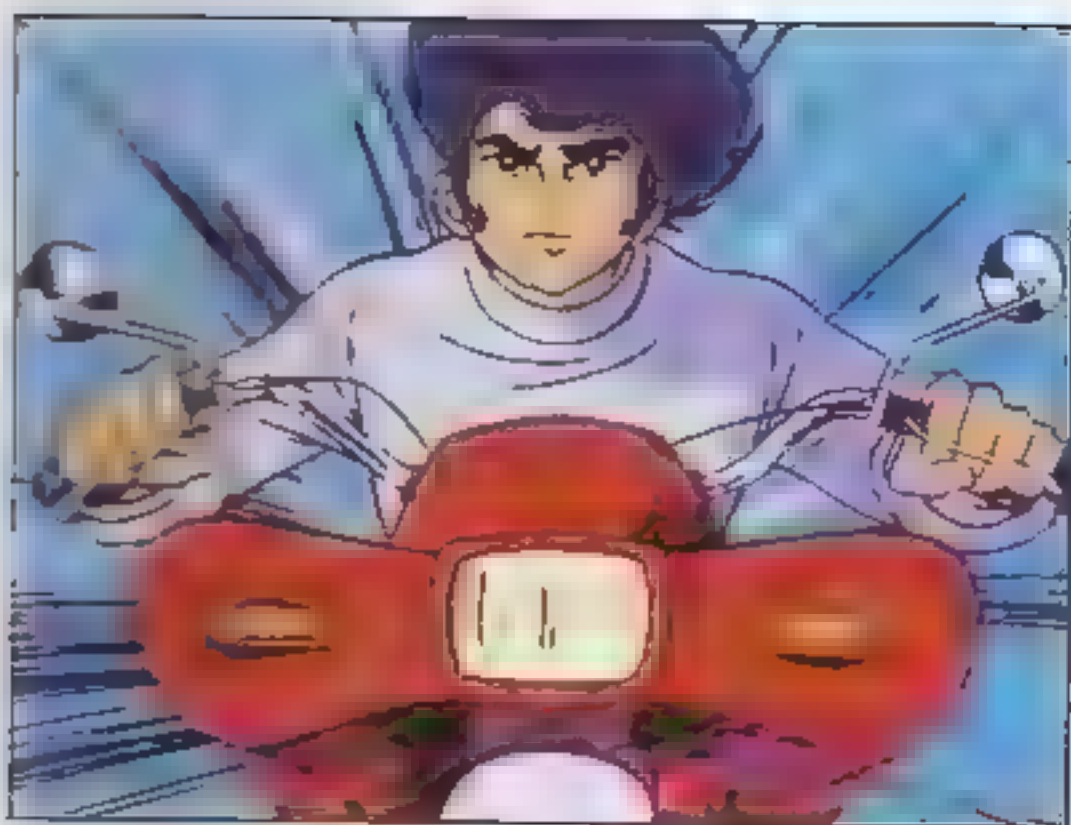
Se trata de una carta publicada en la sección de Opinión del periódico El País, el 13 de julio. En ella, aparte de los cargos de los que se acusa a la serie, encontramos una queja dirigida al programador, en el convencimiento que en la época de cambios que ha llevado ya a la democracia parlamentaria, no es admisible que la tiranía del medio emita tal engendro en la programación infantil: vemos que, tal como afirmaba anteriormente, las críticas proceden de las nuevas ideas, de una mentalidad en busca de un progreso donde no caben tales agresividades, violencias y éticas simplistas de buenos y malos. Al mes siguiente, concretamente el 9 de agosto, se publica en el mismo periódico un artículo de opinión, firmado por Rafael Peregrino, que se hace eco de que en TVE se emiten, en ese momento, más de cuatro horas de violencia a la semana, incluyendo la serie en una enumeración de las que contienen esa violencia emitida, junto a las policíacas, detectivescas y alguna otra de ciencia ficción, considerándolas una dudosa escuela para niños y adolescentes:

"(...)TVE, paradójicamente, sigue aplicando la censura ideológica y eliminando todo aquello que atente contra las buenas costumbres, mientras que la violencia está en posesión de una carta verde de circulación. Los mensajes violentos se pasean por todo el horario de emisiones. Caen 'Los hombres de Harrelson' pero son sustituidos por dos policías, Starsky y Hutch, con mayor poder de atracción y simpatía. Ni siquiera los programas exclusivamente dedicados a la audiencia infantil se libran de la violencia de importación. El hombre invisible y, sobre todo, Mazinger, son dos productos de superficción y



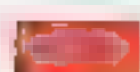


violencia exquisitamente cibernéticas. En Mazinger Z, cómic de tintes neofascistas, el mismo niño es protagonista y autor de la violencia. Telefilme japonés promocionado intensamente por la misma TVE a través de spots semanales en la programación de la noche, donde es aconsejada su visión como «la aventura de la sobremesa de los sábados». Tal vez porque la propia TVE tiene intereses comerciales en la venta de los subproductos que la sociedad merchandising se ha encargado de colocar en el mercado: muñecos Mazinger, camisetas, cromos, libros y hasta yogures (...)”.



Como vemos, un nuevo elemento se une a la crítica por los contenidos violentos de Mazinger Z: la ironía que afea a TVE los motivos de su programación por “intereses comerciales”. Y cierto es que, desde hacía ya unos años y sobre todo desde el éxito de las series japonesas, toda clase de *merchandising* se ofrecía a los niños para que tiraran del poder adquisitivo de sus padres. Hemos visto esa misma crítica en relación a la emisión de *Heidi*. Pero es que no era TVE la principal beneficiaria de la gran mayoría de las ventas de artículos, y aunque lo hubiera sido, lo que encontramos de fondo aquí es una crítica directa a emitir programas que no hayan sido pensados para la educación de los

niños en otros valores y a que esas emisiones sirvan para llenarle los bolsillos a unos cuantos, en abierta crítica negativa al sistema capitalista. De nuevo las preocupaciones relativas a la transformación del sistema, largamente amordazadas, son el fondo de estas críticas a la serie, considerándola ejemplo de lo que no debe ser (neofascista). Al aspecto procomercial y violento alude también un escrito publicado en la sección de Cartas al Director, también en *El País*, el 14 de enero de 1979, recién emitidos en la primera semana de ese año los episodios que habían quedado sin programar, hablando de los juguetes bélicos:



“(...) Es, en definitiva, la lógica del sistema; lógica que rechazo radicalmente, pero lógica al fin. Sin embargo, lo que quiero señalar en este comentario es la publicidad disfrazada y, por tanto, no pagada que un organismo estatal como es TVE viene emitiendo últimamente en favor del juguete bélico. En efecto, la programación intensiva de la ya casi olvidada serie Mazinger Z en vísperas de la llegada de los Reyes Magos, además de contribuir al amplio consumo de un stock de productos derivados del portentoso robot televisivo, ha constituido una forma de penetración ideológica -una ‘comida de coco’, en lenguaje menos pretencioso- en favor del consumo de juguetes violentos y dulcemente destructivos. Muchos han sido los análisis que sobre los robots japoneses de esta serie se han hecho. Y, entre



otras cosas, se ha señalado que el gran éxito de Mazinger Z entre el público infantil arranca del hecho de que el niño ve en el robot un juguete, un juguete poderoso con el que aplastar a unas fuerzas del mal que -¡cómo no!- vienen del 'infierno'. Y a quienes piensen que con estas elucubraciones me ando por las ramas les recomendaría la lectura de algunos teóricos de la comunicación de masas que ponen de manifiesto de qué forma los mensajes culturales masivos influyen de manera inconsciente en el receptor. Porque la penetración ideológica -la 'comida de coco'- no está solo en el 'vota libremente..., pero no te abstengas porque tu deber es votar'. La penetración está tanto en Curro Jiménez como en el anuncio navideño de Coca-Cola, tanto en 'QB VI' como en el Pato Donald, tanto en el Telediario como en Mazinger Z. Y, puestos a ser violentos, ojalá algún día los puños de Mazinger apunten a algún ejecutivo de TVE, porque entonces yo mismo no tendré ningún inconveniente en dar el grito de 'puños fuera!'".

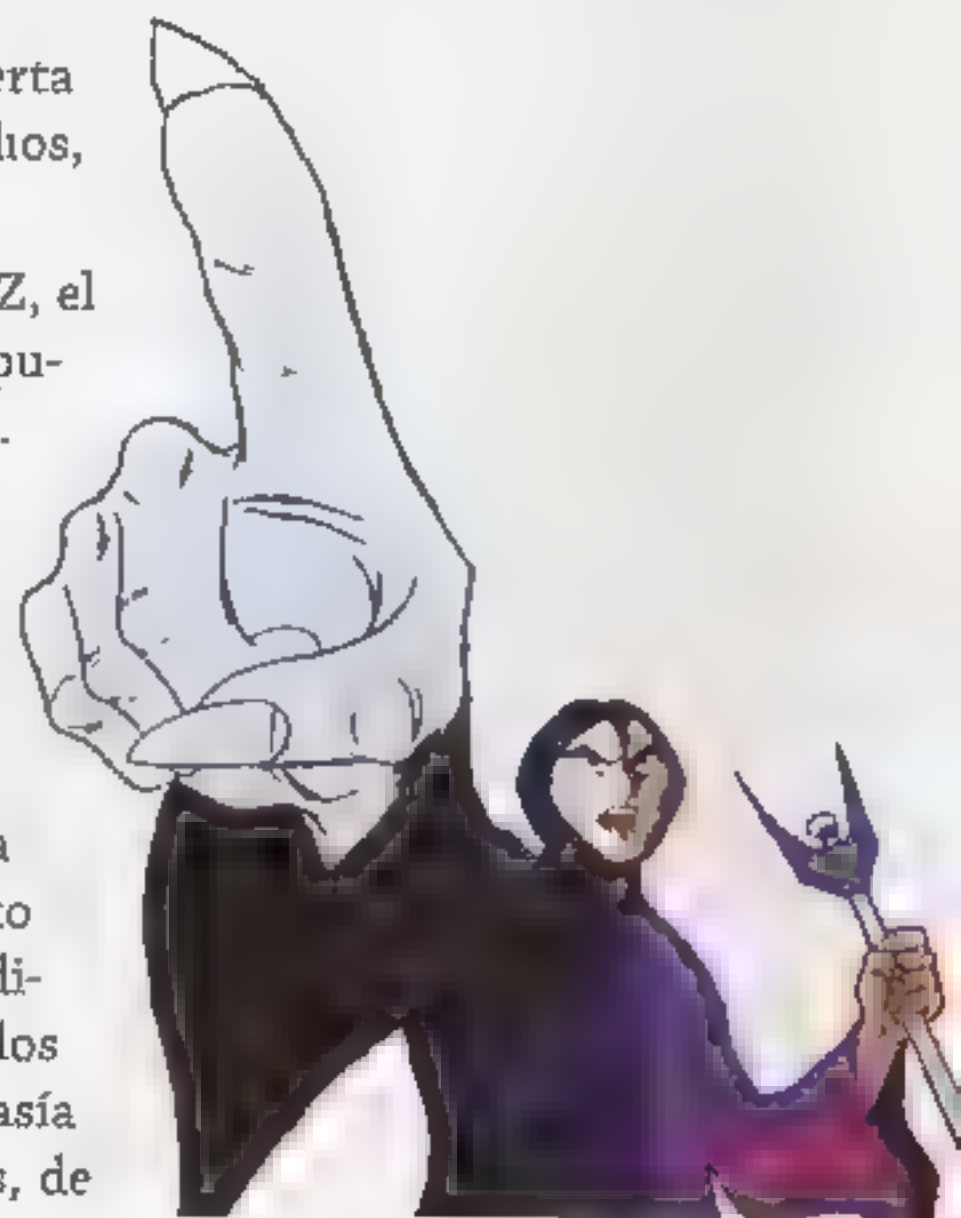
Otro artículo del 11 de octubre del 79, en la sección Tribuna de El País, y firmado por José Ramón Pérez Ornia, incidía en que

 *"(...) Hay una evidente y sórdida especulación con la ansiedad del niño, preocupado por el futuro de sus héroes. Naturalmente, cuanto más dilate en el tiempo la aventura de Don Quijote, de Marco o de Heidi, más sustanciosos serán los beneficios del mercado de tebeos, cromos, bollos y yogures, montados en torno a las series infantiles de la televisión. Hasta ahora, la única gestión de TVE a favor del niño ha sido la interrupción en la programación de la serie Mazinger Z ante la avalancha de protestas recibidas".*

Ya lo vemos: violencia e intereses comerciales. Y una abierta crítica al poder manipulador del sistema a través de los medios, concretamente de la tele. Vamos por partes.

En relación a la violencia de la que se acusa a Mazinger Z, el motivo principal de esa percepción, más allá de lo que se pudiera entender como obvio, es la novedad del producto en sí. Fue precisamente la innovación en el género y en las formas de la serie lo que condujo a tal confusión.

Lejos del halo que hipnotizaba a los niños los sábados ante el televisor, los adultos que miraban de reojo consideraron la serie aburrida por repetitiva y, además, violenta. Y esto último porque se produjo esa confusión, debida a la imposibilidad de codificar los contenidos de un producto televisivo que nunca antes habían visto. Lo que fue confundido con violencia fueron aquellos poderes tecnológicos nacidos y desarrollados en el terreno de la fantasía, que a la fantasía pertenecen y no tienen cabida fuera de ella. Pero los niños, de





mente abierta e incontaminada por ideas preconcebidas sobre el mundo, las ideologías, los abusos y las verdaderas violencias, integraron con facilidad y naturalidad lo que veían. No existía peligro de imitación si aquellos rayos de colores, aquellos puños volantes y artefactos fantásticos de tecnología imposible eran eso, imposibles, partes de un mundo irreal que no tenía que ver con sus vidas cotidianas y su mundo real. Nunca más volvió a pasar, porque para cuando se estrenaron en España productos parecidos en la década posterior, *La batalla de los planetas* (Comando G) o *Ulises 31*, ya no eran productos nuevos ni llamaban de ese modo la atención. Mazinger pagó el peaje de la novedad.

Las inquietudes por introducir valores como el pacifismo y la educación abierta y no machista en la pedagogía, tan presentes en las reivindicaciones, en una algarabía política que inundó el país en un momento decisivo de su historia, hicieron de acelerantes y coadyuvantes del contrafenómeno, y dieron lugar a lo que podríamos llamar una visión *hipercrítica*. Esa visión inoculó cierta rabia, cierta bilis, al tono de las opiniones en las cartas y artículos críticos, que quedó paradójicamente algo lejos de la no violencia por la que querían abogar.

La confusión que se produjo tuvo muchos aspectos que se podrían analizar como deformaciones de sentido de varios conceptos. Como veremos enseguida en los más extensos reportajes dedicados al pretendido análisis de las claves de la serie, se mezclaron ideas de todo tipo para buscarle los tres pies al gato. La lejanía de los adultos de la serie hizo que se lanzaran sobre ella redes conceptuales, para tratar de entender algo que al menos hasta cierto punto- desagradaba. Pero era un producto que no quería ser entendido, sino disfrutado. Ciertamente es que, como ficción, bajo la perspectiva del adulto, la serie podía ser demasiado simplista en sus planteamientos y en la repetición de la base del esquema argumental, pero no fue concebida para adultos y muchos de los elementos que la conformaron deben su presencia al público objetivo que tenía.



Es como si muchos de esos adultos se hubieran “enfadado” por el hecho de ser “expulsados” de esa franja de programación de máxima audiencia y se dedicaron a juzgar una serie que no podían entender por su flamante novedad y que les pareció demasiado brusca y repetitiva. Para su visión de adultos. Porque el aburrido esquema de las batallas semanales, sin el que no habría serie, no fue vivido así por los niños, sino todo lo contrario. Nadie percibió el extraordinario aporte a la imaginación que supuso Mazinger Z, que proviene del hecho del estímulo mental que supone todo lo fantástico, lo imposible, lo supertecnológico. Y de eso, la serie estaba llena. Como toda la ciencia-ficción.

La crítica al sistema mercantilista llegó en forma de anatemas contra los



artículos de todo tipo, basados en las nuevas series que tanto éxito tenían en la tele. Pero la crítica se cebó especialmente con Mazinger Z. Se acusó a todo juguete (escasos, por otra parte, como hemos visto) que estuviera inspirado en el héroe mecánico de bélico o belicista. Y lo más parecido a eso que sacaron fue un puño hueco de plástico sujeto con gomas elásticas al brazo, que apenas volaba un metro. Ni pistolas, ni cañones, ni misiles. Ni rayos de fotovisión, ni huracanes ni fuegos de pecho podían ser artículos de juguete, aunque sí eran objeto de juegos. Pero esos no herían ni mataban a nadie.

El último artículo citado es testimonio documental de que la causa del fin de la serie se produjo por *"la avalancha de protestas recibidas"*. Y los damnificados, los niños, pudieron despedirse de ella en esa primera semana de 1979, Año Internacional del Niño, aunque no entendieran el final de su serie. Agradecieron infinitamente un intensivo de las aventuras de su héroe, muy lejos de estar casi olvidado, como afirma otro de los artículos.

Y si hasta ahora hemos visto artículos y opiniones más o menos breves, para cerrar esta sección veremos los mini-estudios que se dedicaron -o lo intentaron- a analizar el fenómeno Mazinger. Eso aparte de la publicación en la entonces popular revista televisiva TP del reportaje sobre la serie en junio del 78, en el que se afirmaba que la conexión de la serie era con el público infantil y juvenil, tal como hacemos en estas líneas. Pero también advertía -una vez más- del maniqueísmo de la serie, de su tono violento y del esquema repetitivo de sus argumentos, y se preguntaba brevemente qué ideas estarían detrás del personaje doble del Barón Ashler, aunque no se metía en más honduras y finalmente decía:

"(.) Claro está que buscarle disquisiciones filosóficas y postreras a una serie de dibujos animados como Mazinger Z sería ya como contar con otra historia...".

No fue esto lo que debieron pensar los autores de dos acercamientos al fenómeno de la serie, uno en forma de artículo de análisis, con sondeo a expertos de tres disciplinas incluido, y el otro un reportaje-ensayo completo sobre la carga de mensajes subliminales en los contenidos de la misma.

El primer caso se plasmó en la sección Reportaje del diario ABC del 8 de julio de 1978. Bajo el título *"Análisis de un mito televisivo, Mazinger Z, un robot que influye en sus hijos"* (págs. 25 y 26), se desarrollaron las tesis que sobre la serie y su influencia hicieron por encargo un pedagogo (Luis Núñez Cubero), un psicólogo (Jesús Palacios) y un especialista en medios de comunicación (Luis Miguel Villar Angulo).

El reportaje se iniciaba haciéndose eco de la novedad que suponía Mazinger Z, comparado con las historias de *Pippi Calzaslargas*, *Heidi*, *Marco* o *El perro de Flandes*. Un robot del Bien contra el Mal, manejado por "Soji" (que como se llama en el reportaje a Koji Kabuto), contra las intenciones del "hermafrodita" Barón "Asler" (de nuevo, así lo escribe el autor del reporta-





je, Benito Fernández) y el Dr. Infierno. El autor afirma que debe realizarse un análisis del mito Mazinger Z, aunque sea en poco espacio, ya que "(...) no puede ser tomado a broma debido a la trascendental importancia que, en estos momentos, ha alcanzado en la gran mayoría de las mentes infantiles del país, dando lugar a tomas de postura, identificaciones y roles asumidos que, los niños, a través de los medios de comunicación de masas, están consumiendo e interiorizando". Toda una declaración de intenciones que tenía de fondo la alarma del mundo adulto, que no sabía cómo tomarse ese fenómeno masivo y creía muy importante detenerse a considerar los efectos que tenía en los espectadores, los vulnerables niños y jóvenes.

Solo esta actitud daría para un extenso comentario, pero vamos a ver qué decían los especialistas concernidos:

El pedagogo comienza con otra de las críticas a Mazinger Z ya apuntadas, aparte de la violencia y los argumentos repetitivos: el afán mercantilista que, afirma, está detrás de la producción, que no tiene ningún carácter pedagógico: "(...) se mueve por márgenes



El controvertido
Baron Ashler

comerciales, ya que busca un beneficio de carácter capitalista, sin tener en cuenta para nada los fines pedagógicos". Dicho esto, y ya que no persigue fines educativos, afirma que el contenido de la serie conduce a una "mala educación" o a una "educación deformante" para, a renglón seguido, resaltar el maniqueísmo que supone el enfrentamiento del bien y del mal luchando a muerte, llamando a ese mal "infierno" cuando hasta la Iglesia ha superado ese término, en un agresivo y violento planteamiento que identifica el bien con la tecnocracia, "mitificación del tecnicismo estadounidense afincado en Japon como colonia", y el mal es un "Mal supremo" al que solo cabe destruir. Añade que los niños no son educados para comprender la derrota o el fracaso, algo así como aprender la tolerancia a la frustración, ya que "siempre se espera que la máquina gane, y eso no ocurre en la sociedad en la que vivimos". Termina su análisis aludiendo a que, del pecho y las manos (entendemos que se refiere a los puños) de Mazinger Z solo sale destrucción, cuando esas son partes que deben asociarse con connotaciones positivas, los sentimientos y la capacidad de creación, respectivamente; y al carácter machista de "Soji" con Sayaka, siempre subordinada, cuyo robot femenino siempre pierde. Con respecto al Barón "Asler", asegura que "contribuye a desfigurar el rol sexual del niño" en una edad impropia. En sus conclusiones, no recomienda que los padres eviten que el niño vea la serie "porque eso les convertiría en marginados dentro de su ambiente" pero deben desmitificarla ante el niño, explicarle las cosas en una suerte de recomendación de verla acompañado de un adulto.

El psicólogo vuelve a resaltar la mitificación del bien y del mal, justificadora de la violencia. Vuelve a la carga con el personaje, que descubrimos controvertido, del Barón Ashler "que simboliza, en un mismo personaje, al padre-madre destructor y malo, imagen totémica muy antigua, ante el que se alza



el padre bueno Mazinger tecnológico, que defiende al niño". Insiste también en que se comunican al niño, manipulándolo y destruyendo su espontaneidad, contenidos ideológicos muy claros, que glorifican la violencia, de modo que la identificación del niño con los personajes se convierte en una peligrosa conversión a ideales violentos con el instrumento de la técnica.

Por fin, el especialista en medios de comunicación tiene una visión mucho más escéptica y temperada del asunto: *"En España, las distintas influencias no están cuantificadas y detectadas, por lo tanto no se puede hablar, en un plano real, de si son nocivas o no para el niño"* Nombra el creciente poder de la animación, afirmando que *"tiene mucho más poder sobre el niño que la realidad y esta serie posee cosas positivas y negativas"* De las primeras, resalta el acercar los medios técnicos de la sociedad moderna a los niños y el hecho de que se resalte la valentía y la amistad. Pero concluye diciendo que todo lo que se hable sobre el tema son puras hipótesis puesto que *"(.) no existe un estudio serio de lo que piensan los niños y nosotros nos limitamos a pensar por ellos"*. Se aboga finalmente por la existencia de una televisión educativa, censurada por educadores y psicólogos.

El autor del reportaje, lo resume diciendo que las opiniones autorizadas van más en contra que a favor de la serie, pero que los niños continuarán embobados ante Mazinger Z, de todas maneras.

Sobre las tesis contenidas en este interesante reportaje, algunas muy locas, podríamos decir unas cuantas cosas: que el bien y el mal como percepciones en la mente de un niño son necesariamente maniqueas o arquetípicas, ya que los niños absolutizan ambos conceptos de por sí, de lo que es ejemplo que en las películas o series siempre busquen al "malo" o a "los malos"; superar ese planteamiento es precisamente en lo que consiste crecer y aprender los matices de grises que hay en esos absolutos, de modo que solo el adulto habrá llegado a serlo cuando lo consiga. Por otro lado, decir que las victorias acostumbradas de la máquina protagonista presentan un mundo irreal, que confunde al niño con que todo acaba siempre bien, sería como negar el esquema de final feliz que muchos filmes y series tienen, especialmente los infantiles, y si se abjura de eso, habría que cargarse toda la producción de Disney, por dar solo un ejemplo. No es necesario hacer sufrir desde el principio, ni necesariamente es inmaduro ese esquema. De todas formas, se nota que no vieron el final de la serie...

De la violencia (tecnológica para más señas) ya hemos dicho que se trata de una enorme confusión ante la novedad de un contenido de ciencia-ficción desacostumbrado, que no ha influido ni causado desastres en los que fueron pequeños espectadores en aquellos días, ni afectaron a su capacidad crítica, convirtiéndolos en





esbirros del imperialismo capitalista. De la gran y bienintencionada -pero despistada- intención de hacer de la televisión para niños una televisión educativa, se confundieron de nuevo los conceptos, y todo lo que no tuviera formas y contenidos amables, pausados y pautados, se condenó inmediatamente como no apto. Todo enseña, y no se trata de poner a la pedagogía enfrente del entretenimiento, que es lo que es, sin más dobleces. Resulta llamativo lo chocante que para los adultos analizadores resultó el pobre Barón Ashler. El análisis del psicólogo resulta incomprensible, pero de la tesis del pedagogo podemos decir que huele a mera elucubración adulta su pretensión de que confunde a los niños en sus roles sexuales. Un monstruo (que es la definición de lo deforme o desacostumbrado, biológicamente) como Ashler, produjo en los niños la misma impresión que los brutos mecánicos o el mismo Mazinger Z, es decir, una curiosidad y extrañeza iniciales que se integraron rápido en el universo de la serie, que les fascinó sí, pero con la mayor naturalidad, la que no tuvieron los adultos que lo descubrieron en la pantalla. Sobre el machismo de Koji y el papel de pupas de Afrodita A, no podemos decir nada en contra en este caso, más que fueron producto de su época y/o de una intención cómica de los autores de la serie. Pero, siendo tan repelente y antipática la arrogancia de macho de Koji frente a Sayaka ¿de verdad creen que es seguro que sea un apoyo al machismo y no más bien su ridiculización?

En este repaso a las reacciones adultas negativas, he dejado para el final un reportaje-ensayo que pretendía ver en Mazinger Z una doble lectura. Con ese mismo título, *Doble lectura de Mazinger Z*, firmado por Fernando González e ilustrado con grandes fotogramas de la serie en blanco y negro, se publicó en la desaparecida revista *Trunfo*, que fue portavoz de las ideas

de la izquierda española durante los años sesenta y setenta, valiente ante el franquismo al que plantó cara, sufriendo muchas veces las consecuencias. El mini-ensayo se publicó en pleno éxito de la serie, el 25 de mayo de 1978.

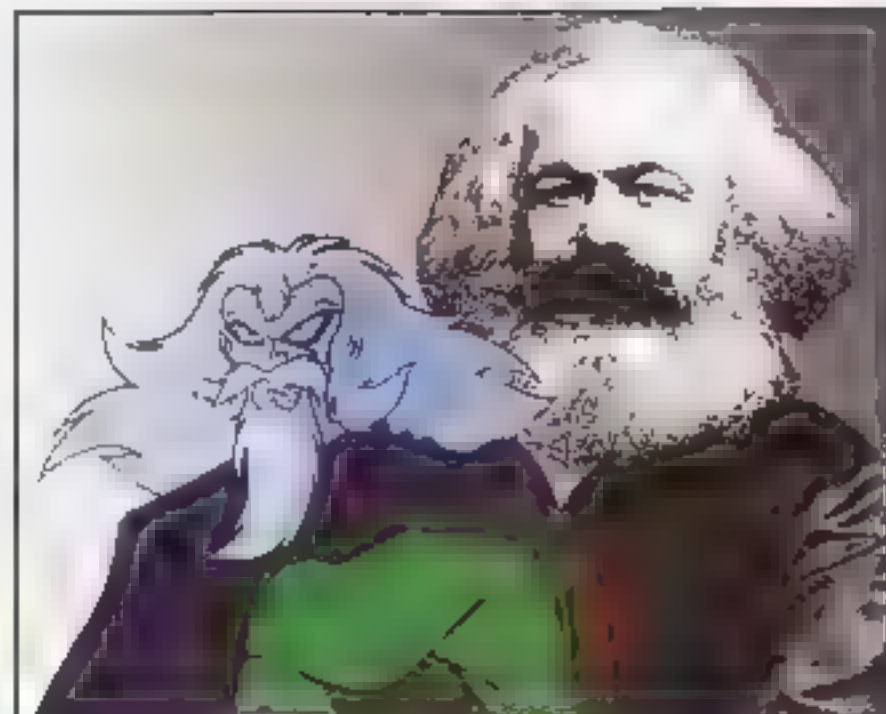
Comienza haciendo alusión a cosas que ya hemos visto, como la *novedad radical* (frase literal) que supone la serie frente a los folletines lacrimógenos anteriores, la calificación de fenómeno manipulador de la mente del niño y de truco mercantilista para vender artículos de consumo. En medio de ese preámbulo, hace la enunciación de su tesis: Mazinger Z tiene una doble lectura. Para comenzar a desarrollarla, hace mención a los rasgos de Koyi Kabuto (escrito Koyi tal como suena) como "intercambiables", es decir, que es japonés pero sus rasgos están suavizados para poder lograr la identificación "en extensas áreas geográficas". Frente a él, se halla el mal absoluto personificado en el Dr. Inferno, en quien se resucita la "teoría de los demonios" ya abandonada por las confesiones occidentales, idea que ya vimos en el análisis del pedagogo en el escrito anterior.

A través del análisis del episodio Ataque aéreo del monstruo volador Baras K9, emitido unos días antes, pero considerando que sus reflexiones

Revista Trunfo
Nº 311



puedan ser extrapolables a toda la serie, González desarrolla toda una teoría conspirativa. La primera idea que nos llama la atención es que en la apariencia de Infierno reconoce una caricatura de Karl Marx (!): *"Su imagen, siempre un primer plano de busto, recuerda sospechosamente a Carlos Marx. Es una esquematización de su cabellera y barba. Habla a través de una pantalla, sus órdenes son inapelables. Recuerdan las historias de la Guerra Fría 'cuando el remoto Kremlin pulsaba órdenes para sus secuaces'".* No digo sin comentarios, porque los haremos. Pero claro, después de algo así, no podía faltar el hecho de referirse al Barón Ashler, *"curioso andrógino"*, que recibe las órdenes. De él dice que significa el hecho de que el enemigo no tiene sexo definido, que su vestimenta lo asimila a un bufón, pero sobre todo que es un *"nazi, está por encima de los sexos y de la ética"*.



Como la pretensión de Infierno y de su ejecutor, Ashler, es la conquista del mundo, la isla (de Bardos), su base, *"representa un estado policial, sin visos de humanidad. Un Estado totalitario presidido por Carlos Marx"* que fabrica "monstruos" que envía contra los humanos, el último (Baras K9) *"enviado para el control del aire"*. Refiriéndose a los contenidos del mencionado episodio, la solicitud de ayuda del profesor Yumi al profesor Smith, el "amigo americano" que sirve al autor para hacer una identificación directa del bloque del que estamos hablando. Teoriza que los niños, a través del aprendizaje de términos técnicos como "radar" o "láser", aceptan que para vencer al mal hay que rearmarse, lo que ve nada menos que como una representación de la tensión OTAN-Pacto de Varsovia, que *"tiene una explicación en imágenes"*. Y en esa brava batalla del episodio, Shiro provoca a su hermano con la frase: *"¿Tú qué eres, un hombre o un ratón?..."*, representando al niño-cómplice de los niños televidentes, para que jaleen esa guerra.



Al otro lado del "Estado policial", está el universo "humano" que se muestra con apariencia amable, natural, con visos de "normalidad" con el protagonista "Koyi" Kabuto, *"(...) agresivo, impulsivo, pero en el fondo, de buenos sentimientos. Es el piloto cerebro de Mazinger Z. Se realizan en él todas las teorías del superhombre"* que destruye el entorno en sus ataques pero nunca destruye a personas, solo a "monstruos" o "máscaras", imagen que considera más subliminal de todas. Afirma que *"se acepta la dependencia tecnológica,*



sin que esta suponga un imperialismo", de modo que el bando de "los buenos" tiene carta blanca para destruir al mal absoluto, sin que haya nada reproachable en ello. "El Koyi-cerebro Mazinger Z tiene su fondo de bondad. Él no puede atentar contra los humanos, eso solo está reservado para el Dr. Infierno-Marx".

Además, el maestro de Koji no sabe que él pilota a Mazinger, lo que el autor ve como un trato displicente *"al transmisor de la cultura tradicional la escrita"*, actitud que *"es compartida por sus compañeros, admiradores, con fe ciega, de Mazinger Z"*. Hasta el hecho de que Koji y sus compañeros circulen en moto es visto como una estrategia subliminal japonesa para vender motocicletas, que para eso son líderes mundiales en su fabricación. *"El paternal profesor Iumi (literal) y su hija Sayaka, juegan los papeles bondadosos"* y esta última, tripulando a Afrodita, es representante del "feminismo moderado, subordinado a la fuerza destreza de Koyi-Mazinger Z". Y el propio Mazinger Z es instrumento directo del mensaje subliminal al llevar en sus paneles de pecho un águila esquematizada, la del escudo norteamericano. En un episodio anterior (concretamente Shiro en peligro, Mazinger Z al rescate) el bruto mecánico, ejecutor de los planes de Infierno-Marx, lleva en un brazo una hoz y en el otro, siempre según el autor del artículo, *un martillo, "simbología facilona"* que para él tiene un significado evidente de representación del comunismo, asociado con el mal. La fortaleza Salude, la isla submarina, representaría *"un poderío submarino de la fuerza contraria (como en el caso del pacto de Varsovia)"*. Los máscaras de hierro *"son una estudiada mezcla de gladiadores romanos -imperio, marionetas y Vopos, o policías de los países del Este"*. Ni la música de la serie se libra de las simbologías de la doble lectura subliminal: cuando se ve el Instituto Fotoatómico suena una música suave y agradable, cuando sale Mazinger Z suena algo parecido a un western, *"un 'solo ante el peligro' que identifica la marcha del robot con el héroe legendario norteamericano"*. Pero en el fondo sonoro de los escenarios de los otros *"no hay música, solo ruidos inconexos, desagradables"*. En fin...

Es, con mucho, una de las más delirantes descripciones de los contenidos de la serie, a los que atribuye implicaciones de lavado de cerebro subliminal por parte del foco imperialista occidental, sobre todo de Estados Unidos... y sus aliados. El autor se deja llevar y relaciona directamente la batalla entre el bien y el mal que hay en Mazinger Z como una mera representación disimulada o escondida (intención subliminal) de la guerra (fría) y la tensión que había entre los dos bloques OTAN - Pacto de Varsovia, antes de la caída del llamado Telón de Acero. Vamos, que la serie fue realizada por Japón como un método de aleccionamiento camuflado de los niños del mundo para que respondieran después inconscientemente a favor de uno de los



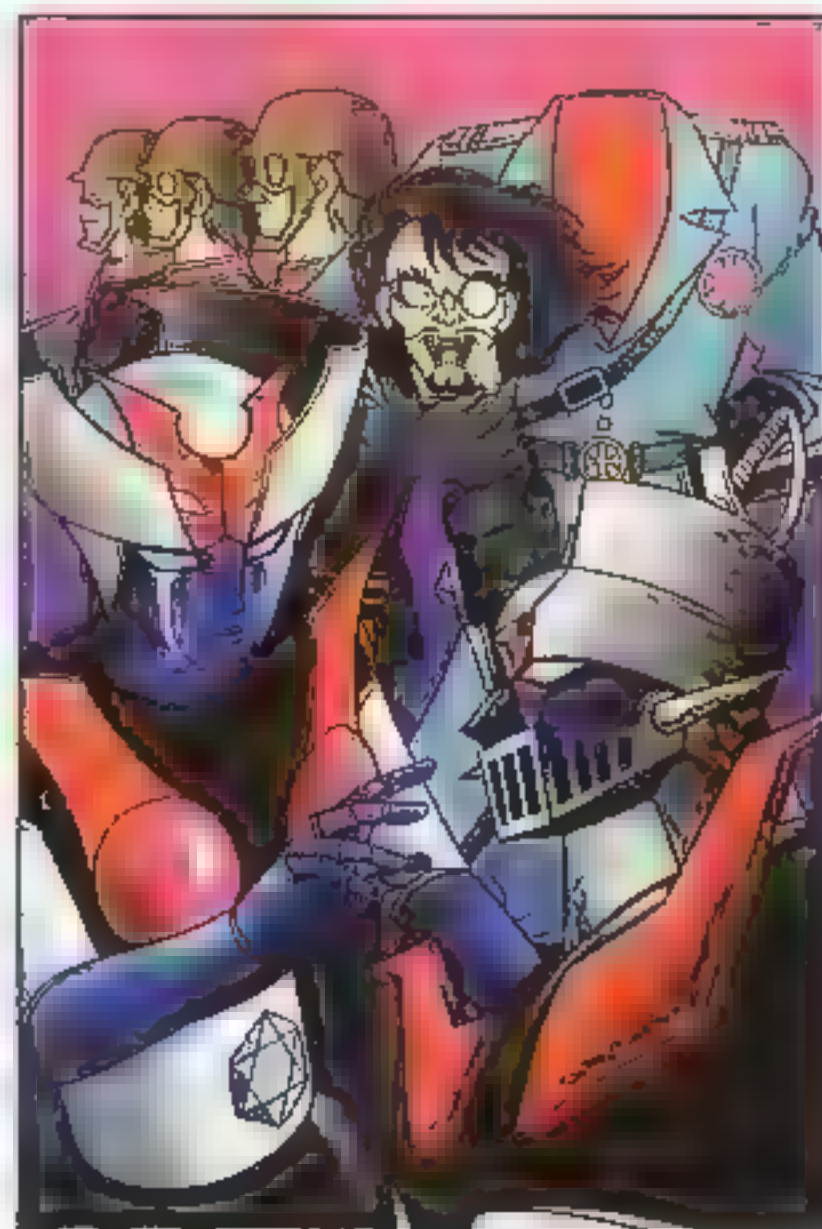


bloques: *"Pasados unos años, si esa máquina-bondad aporta unos datos, da cifras de unos sondeos, indica preferencias socio-políticas, hereda ya en el futuro ciudadano una aceptación subconsciente, inculcada a través de imágenes planificadas"*. La intención de renovación ideológica y de realización de los ideales de la izquierda liberados en estos años de la apertura a todos los partidos y del fin de la represión, tiene aquí un caso de febril confusión tardía y paranoide, que ve enemigos por todas partes. Puede, y de hecho lo hace, considerar a la serie como violenta, pero califica esa violencia como manipulación de uno de los bloques en que estaba dividido el mundo, se siente agredido por lo que esta manifestación de la cultura, la serie, propone y ve fantasmas donde, realmente, no los hay, al menos en las formas que describe

Vayamos por partes: ¿Karl Marx caricaturizado en el Dr. Inferno?, por imaginación que no quede, cuando menos es creativo, pero tiene pocos visos de verosimilitud. Como dice con mucha gracia un amigo mío, si es por esas, también se parece a Papá Noel o a Papá Pitufo.

El Ashler nazi es, eso sí, una idea traída por los pelos, sin justificación en nada concreto, porque si la tuviera, todos los esbirros de malvados del mundo anterior y posterior al nazismo serían nazis. Siguiendo con las imágenes esquema en las que ve carácter político, el Brutus M3 al que se refiere llevaba una hoz en uno de los brazos, sí, pero ningún martillo en el otro, solo su puño, menos mal que no le dio por decir que lo llevaba en alto... Ignoramos si no recordaba muy bien la imagen de dos episodios atrás o bien, si sabiendo que no es así, la deformó para que encajara en la imagen-idea que quería proponer como reconocida. Y que los paneles del pecho de Mazinger sean el águila americana nos parece una traslación gratuita de parecido tipo. Incluso la frase de Shiro animando a Koji ("¿tú qué eres, un hombre o un ratón?") se trata de una traducción del original a la versión inglesa, de la que partió el doblaje español, y que muy probablemente ni decía eso, sino un simple "¡anímate, hermanito !" y poco más. En cuanto a la música .. sabido es que la música incidental de la mayoría de las películas o series apoyan lo que se explica en pantalla, de modo que es una obviedad que en una serie sin planteamientos psicológicos detallados en los personajes ni la trama, se planteen los dos bloques ("buenos y malos") a través de músicas diferenciadas, porque no es cierto que "los malos" no tengan sus piezas acordes. El tono de *western* que tienen un par de piezas de la banda sonora eran demasiado como para que se resistiera a nombrarlos para demostrar su seriedad.

Cuando Go Nagai ideó cómo se tripularía el robot de su imaginación, primero que se le ocurrió fue una moto, y aunque desechó la idea cambiándola por la del *pilder* o planeador, concibió que este se pudiera manejar





como una moto, para que un adolescente pudiera conducir fácilmente a Mazinger. Para el autor, el Koji motorista es una estrategia de la industria japonesa para vender motocicletas.

Sobre el aspecto de Koji, del que dice que tiene “rasgos latinos” o “intercambiables”, es irónico que se plantee de esta manera y en esta serie, ya que si bien los japoneses suavizaron en muchas de sus series más famosas los rasgos asiáticos, sobre todo las que estaban basadas en literatura occidental, no se hace especialmente en Mazinger Z, donde puede que estén algo suavizados los rasgos, pero muy poco, y Koji el que menos, con los ojos algo rasgados en la mayoría de sus animaciones. Y aunque no hubiera sido así, si las occidentalizaciones de los rasgos de los personajes de los *anime* tuvieran que tener todos una razón oculta como esta...

Además de maniquea, el autor tacha a la serie de propaganda de uno de los bandos, al que sirve su contenido subliminal, suavizándose la destrucción que causa ante los ojos de los espectadores, puesto que solo destruye a robots-monstruos, que es lo que representa al otro bloque. Y con respecto a la tecnología en la que se apoya la serie, le resulta llamativa y curiosa la intervención de un americano con unos planos secretos. No pudo ver mejor episodio para que todo el armazón teórico le encajara. Puesto a ver interpretaciones que el maestro en la escuela de Koji no sepa que conduce a Mazinger, sea visto como un desprecio a la cultura tradicional escrita frente a la técnica, resulta una deformación para expresar que lo tecnológico deshumaniza, visión que puede cumplirse, pero dudosamente en esa imagen. El feminismo moderado de Sayaka es la menos llamativa de las ideas sobre la protagonista femenina como mujer y piloto, ya que se han expresado otras más radicales. Esta resulta razonable.

En resumen, para el autor, Mazinger Z es una serie al servicio de las ideas del bloque occidental, del imperialista mundo rico con Norteamérica a la cabeza, con una voluntad de ridiculizar y criminalizar al comunismo del otro lado en forma de imágenes que esconden toda una codificación de mensajes listos para absorberse y colocarse en el subconsciente de los niños, que años después se descubrirán como partidarios de una normalidad que se identifica con las ideas que dominan el mundo, con el capitalismo y la OTAN, con total naturalidad. Estas ideas sobre la manipulación de los medios ya las hemos visto en otros escritos citados en esta sección, pero nunca antes habían adoptado tintes tan explícitos. Si los adultos creen ver en la serie sus propios fantasmas, fobias y/o conceptualizaciones varias, en este caso todo se hace encajar como parte de un contubernio de los reaccionarios de siempre, colándonos ideas de bloque desde las aventuras del robot luchador. El autor concluye *“La doble lectura de Mazinger Z resulta tan evidente que resultaría sospechosa. Por si ella fuera posible, por la incitación a la violencia tecnológica a la juventud, la serie debería, cuando menos, ser declarada ‘peligro público’. Naturalmente, es mas cómodo, para una sociedad complaciente, hacer una lectura lineal”*. Tan seguro estaba de sus tesis.

Como vemos, las interpretaciones del contenido de la serie por parte de los adultos provocaron un rechazo multiforme que en esta recopilación ha ido in

crescendo. Los niños no tenían formado aún un casillero de conceptos con los que enfrentarse a la serie y juzgarla, en vez de vivirla, porque eran niños y justamente se estaban formando.

Fue eso mismo lo que hicieron: vivir las aventuras de su héroe robótico, creerse todo lo que ocurría en esos veintidós minutos de cada capítulo y jugar después tirando de las impresiones de su imaginación, hasta que llegara la próxima cita del sábado. Las consecuencias que vaticinaban los adultos por la visualización de la serie eran difíciles de prever en su momento, pero ninguna de ellas se ha cumplido. A nadie ha afectado o deformado el haber sido un niño espectador de Mazinger en 1978. Como tantos otros miedos, prejuicios y elucubraciones simplistas, todo ha quedado en nada. O en algo: un maravilloso recuerdo de aquel año en millones de miembros de esa generación.

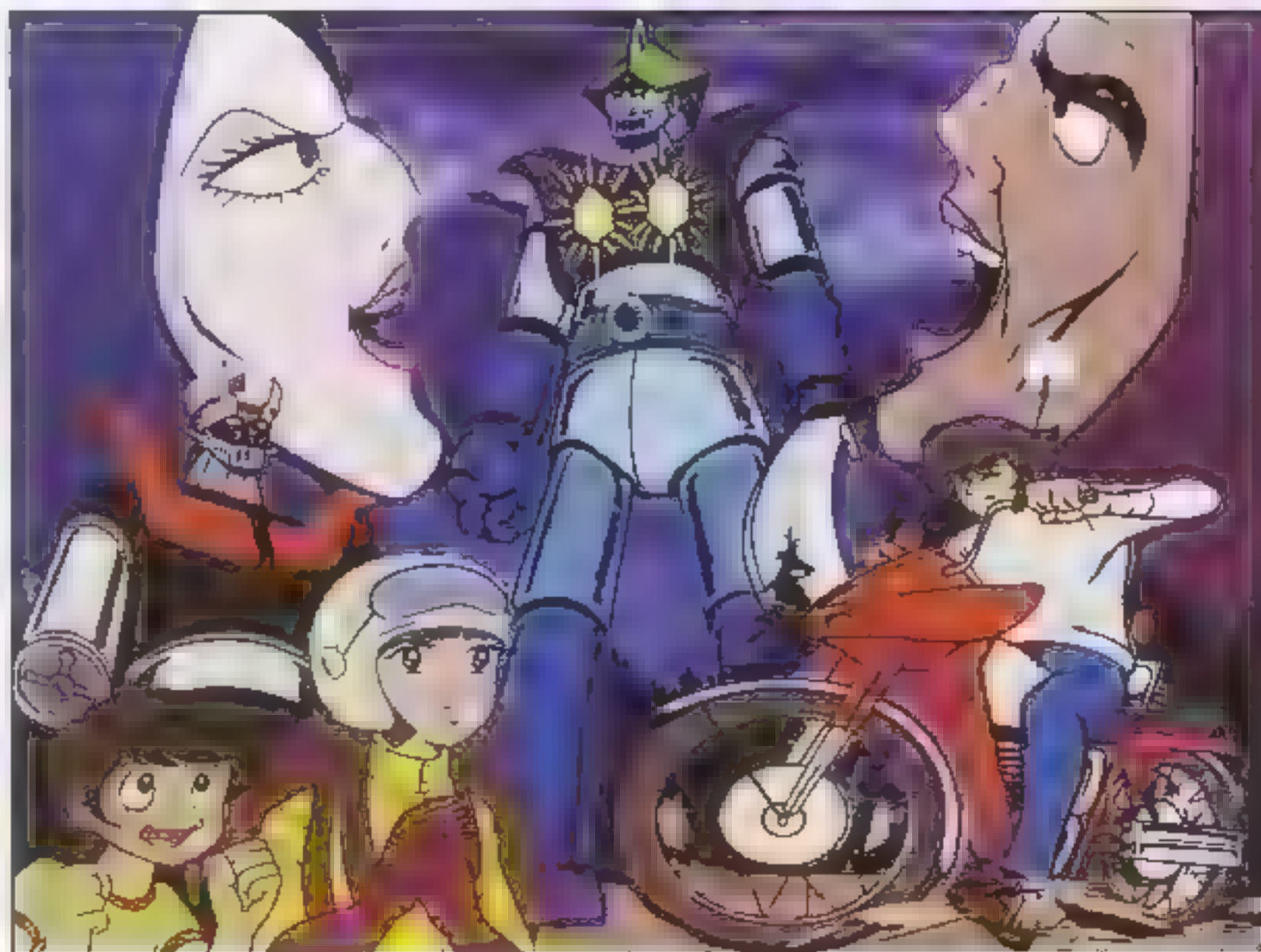
Otra cosa es el avance del consumismo que se ha expresado y se expresa en mil formas, aun más fuertes hoy en día. El hecho de que una serie o película genere miles de objetos de consumo para atraer ganancias no la condena en sí, es un hecho aparte, que debemos al tipo de sociedad que tenemos. Si no se abusa, como otras cosas, puede ser algo bueno. Y con respecto a la violencia, ya se aprendió que la fantástica no trasciende a la real y no se imita con consecuencias. Hoy se sabe que son otras circunstancias vitales y determinadas carencias importantes lo que puede ser semillero de violencias. Los casos de imitaciones de series o películas fantásticas son casos muy aislados protagonizados por individuos perturbados... seguramente por el otro tipo de circunstancias y/o carencias.

La concepción de una serie educativa no es incompatible con la fantasía tecnológica de la ciencia ficción, ni esta supone un peligro en sí misma. Todo depende de grados y de no hacer consumos exclusivos. Su valor e importancia para el desarrollo de la imaginación y la fantasía es muy importante, además de una fuente de primer orden de entretenimiento y disfrute.

Preguntémosnos: ¿cuántos de esos adultos, que escribieron entonces las cartas, opiniones y reportajes citados mantenían hoy día lo mismo que entonces?...

Lo de Mazinger Z, aquella serie de los niños, tan incomprendida que acabó desapareciendo de golpe de la tele, afortunadamente, no volvió a

La hoz y el puño, que no el martillo, de BrutusM3; el nazi Barón Ashler, Shiro aleando la guerra de su hermano en motocicleta y el águila esquematizada del pecho de Mazinger, las obsesiones del autor del artículo de Triunfo





Impresiones de una serie

"En el recuerdo, aquello que nos ha gustado se magnifica, se hace más importante. Lo que se recuerda con cariño, se hace más grande".

Narciso Ibáñez Serrador "Chicho", en la presentación de la segunda etapa de su *Un, dos, tres, responda otra vez*.

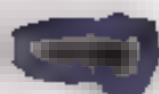
Como impresos en el cerebro se quedaron los muchos momentos de la serie, como cuando vemos cualquier película, obra de teatro o serie que nos guste, que conecte con algo íntimo nuestro y sea especial en algún sentido para una colectividad o solo para uno mismo.

La serie Mazinger Z fue una experiencia más, de un año que iba cerrando una década, la de los setenta, en la que una generación había vivido nada menos que su infancia. Los sucesos cotidianos de aquellos años son indisolubles de la experiencia de la tele y en concreto de aquella serie especial. Se pondría punto final en aquel año y los posteriores a una forma de vivir esa infancia, que pasó a la historia, como tantas otras, mientras el mundo sigue dando vueltas.

En ese final de década y de todo un contexto cultural y social, se vivieron momentos que han quedado como fotos fijas o escenas cortas en movimiento -como las películas del *Cinexin*-, en el recuerdo. Muchas últimas veces de muchas cosas: fue

la última generación que vivió horas y horas de juego en la calle, en verano de la mañana a la noche, a las chapas, la peonza, las canicas, el escondite, el bote bote, la comba..., que pedaleó por ellas en aquellas bicis que hoy llaman clásicas o "vintage", sin casco ni rodilleras ni coderas, y se columpió en columpios metálicos y hasta oxidados. Nos caíamos, golpeábamos o cortábamos igual, pero casi todo se curaba con aquella sustancia roja llamada *Mercromina*. Los que al llegar las vacaciones, tenían por delante todo un mes con la familia, con los que se apretujaban en un *Seiscientos*, un *Cientoveinti siete* o un *Renault 5* o *7*, con la baca cargada al máximo. Los que al llegar del cole, tenían su enorme bocadillo de chocolate, de chorizo o de mortadela. Que durante el día habíamos comido pipas o un "pastelito" (*Phosquitos*, *Bony*, *Tigretón*, *Bucaneros*, *Pantera Rosa*...), de esos con muchas grasas saturadas, como supimos mucho después, aunque siempre valían la pena por el cromo aceitoso que llevaban dentro. Los que ni soñaban con contestar a un profesor o a un padre, madre o persona mayor por las consecuencias que tenía. Los que aprendieron sin ordenadores, en modo analógico, y se enfrentaron al aburrimiento con imaginación y más imaginación, y cuando fallaba con los Juegos Reunidos Geyper.

Se acababan los setenta.





Muchas de las cosas de aquellos momentos en el tiempo sobrevivirían algunos años más. Pero pocas. La siguiente década trajo sus propias novedades... Muchas cosas se han transformado en otras parecidas de la eterna infancia pero muchas más han desaparecido para siempre.

El contexto en que se desarrolló la emisión de la serie, se realizó en la mente infantil. aquellas emisiones de la tele eran un momento *focalizado* en el tiempo, una cita especial, que si te la perdías, te la habías perdido para siempre, pues no se podía volver a ver. Los momentos de la programación infantil o familiar eran escasos, diseminados en momentos muy concretos: al llegar del cole por la tarde o en la mañana del sábado, las tres de la tarde su momento estrella y después de la película; y los domingos, más bien a media tarde.

No existían, como ahora, los canales especializados o temáticos de dibujos animados 24 horas, ni las reposiciones, ni -hasta unos años después- el vídeo. Aquellas se convirtieron en experiencias inolvidables frente al televisor, cazadas al vuelo mientras sucedían y *solo mientras sucedían*. Nos siguen fascinando justamente por eso y porque formaron parte de un momento de intensas vivencias. Aquellas series que han pasado a la historia, esas que hemos nombrado en este capítulo y muchas más, eran momentos irrepetibles y se vivían -se tuviera conciencia de ello o no- como tales. Uno podía volver a pedirle a los papás que le volvieran a llevar al cine a ver aquella película que le gustó tanto -mientras estuviera en cartelera y si consentían volver a llevarte- pero no podía perderse un capítulo de Mazinger Z porque jamás se repetiría. Y es precisamente por eso que, al no reponer aquellas series, se convirtieron en un mito. Ignoramos si es que entonces TVE compraba los derechos de emisión sin derecho a redifusión o si simplemente era su política no volver a emitir las.

Aunque ese mito está hecho de muchas cosas, por supuesto que también de la calidad de muchas de esas series; un niño no era un crítico, simplemente le impresionaron en un instante irrepetible. Sobre aquellas mesas de madera -o contrachapado- habitualmente de color oscuro, de finas patas con revistero incluido, o bien integradas en aquel gran mueble-aparador del salón-comedor, estaban las teles de tubo, de grandes botones que hacían ruido al moverlos o presionarlos, mucho antes de la era digital. Y en las pantallas de luz intermitente cada cual coleccionó todos los momentos que pudo, en unos pocos instantes, y por eso eran tan especiales.



Hoy en día, el contexto ha cambiado completamente en ese sentido. Las series se reponen hasta la saciedad en diversos horarios, se pueden comprar en discos digitales dvd y hasta en alta definición, o se pueden descargar por



internet. La facilidad de acceso a ellas supone que si son objeto de culto para los niños, lo son durante un momento, para pasar a la serie siguiente. Siempre se tiene acceso a ellas y sus juguetes, pegatinas y muñecos son muchos y están por todas partes. Hay un cambio de modelo en cuanto al tipo de series también, de modo que aquellas de los setenta tendrían hoy poco éxito por demasiado pausadas, incluso Mazinger Z. Son otros tiempos, ni mejores, ni peores. Distintos.

El ritmo de la vida se ha acelerado considerablemente, lo que lleva a otra experiencia del tiempo y también del espacio, pues ya los niños apenas juegan en la calle. Y es esa experiencia unida a la infancia que vio la serie de entonces, de las largas tardes, de la serie japonesa y de los programas infantiles cuya lenta cadencia no soportaría un niño de hoy. En los tiempos de los videojuegos en tres dimensiones, de las consolas portátiles personales, de la abundancia de estímulos audiovisuales, de los teléfonos móviles y del *trending topic*, la vida va más rápida y la magia, cuando la hay, también.

Pero volvamos a Mazinger Z y su impacto en los niños de los setenta. Ya hemos hablado de la novedad brillante que supuso en la experiencia con la tele, y de la identificación y la conexión de los niños con aquel robot de poderosas armas fantásticas y los personajes que le rodeaban. Todas las series de la época, por ser las que uno vio, en primer lugar, y por aparecer en aquellos momentos únicos a los que nos acabamos de referir, quedaron registradas muy fuertemente en el imaginario de los que luego crecieron y miraron atrás en algún momento, reconociendo lo especial de aquellas tardes. Pero pasó con Mazinger Z especialmente, el gran impacto en la televisión de esa España del pasado. Son precisamente los medios de hoy, poderosas armas de comunicación, los que dejan testimonio de las impresiones individuales que causó la serie, que al ser compartidas pasan a ser colectivas. Si alguno pensaba que su ilusión por la llegada del sábado tar-

de era algo personal, se dará cuenta enseguida de hasta qué punto fue la experiencia común de tantos niños, al cerrarse la década.

En uno de los tantos foros de internet que hay o ha habido -muchos ya no existen o están inactivos- sobre Mazinger Z, cada uno con su aspecto especial y el toque de su autor o autores, he encontrado una declaración que podía ser la de muchos, al mirar atrás en el tiempo:



"(...) Sé que en ningún sitio podría explicar como aquí (en el foro) lo que yo sentía cuando se emitió esta serie. Aún recuerdo que me ponía a temblar cuando empezaba, me emocionaba el ruido de la piscina al salir Mazinger y la voz de Koji doblado por Julia Gallego en el audio de TVE. Os juro que temblar es poco, y es que yo era muy chiquitín cuando se emitió, apenas 7 añitos, en una época en la que algunos de los capítulos los veía todavía en la tele en blanco y negro de mis abuelos y con mis padres en color..."

Foro: El Rincón de Garada, 2012.

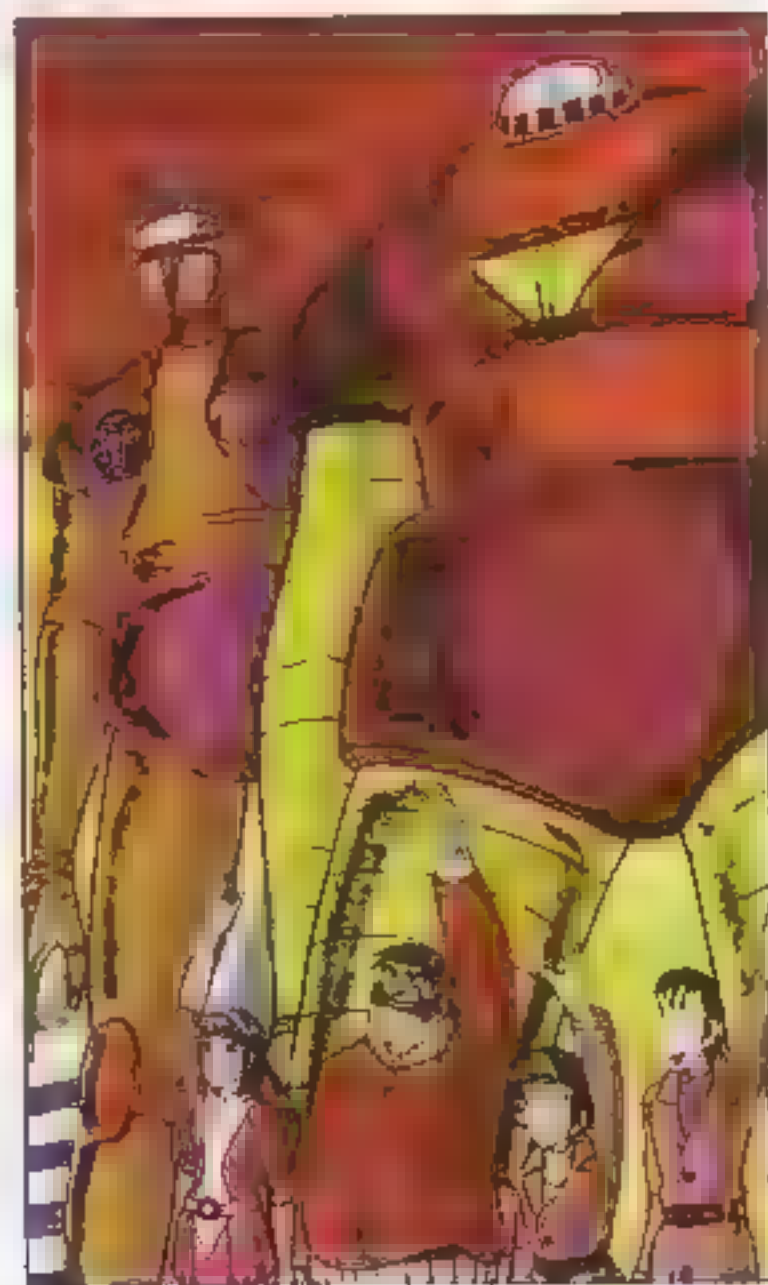


En eso que llaman *blogs*, esos espacios virtuales donde cada cual cuenta lo que quiere y como quiere, en clave íntima, destacaré otro fragmento:



"Tenía nueve años cuando me sorprendí, viendo en la sobremesa de los sábados, sobre las 15:30 h. creo, una serie de dibujos animados. Era el año 1978, recordado por la aprobación de la Constitución Española. Por entonces, en mi casa, como en la de todos mis amigos del bloque de vecinos, las televisiones emitían en blanco y negro. Era algo normal y por tanto no se le daba ninguna importancia.

Aquella serie de dibujos animados, me marcó de manera importante. Era Mazinger Z. Recuerdo como si fuera ayer, el primer capítulo de la serie, con la muerte del abuelo de Koji y Shiro Kabuto, descubriéndoles el gran secreto que había creado para luchar contra el Doctor Inferno, que desde su escondit, amenazaba la paz del mundo. Era el gigantesco robot, de nombre Mazinger Z. Cómo molaba....!!!! Nada más acabar el capítulo correspondiente, bajábamos a la calle a jugar con el resto de los niños sin que nuestros padres nos vigilaran de cerca, e imaginábamos aventuras con los protagonistas de la serie. Me pido a Koji... yo a Mazinger, no... a Mazinger me lo pido yo... (las discusiones propias de los chavales). Por las calles apenas pasaban coches y delante de casa había un gran descampado, donde podíamos correr sin ningún peligro. Si mi madre quería vernos, solo tenía que salir a la terraza y pegarnos dos voces para que subieramos a merendar o a cenar. Qué tiempos...



Es curioso cómo los recuerdos se quedan impresos en la memoria con la visión de aquel entonces. Mi imagen de la serie hasta hace pocos años es que estaba muy bien hecha, con unos diálogos de la leche y con unas tramas sensacionales... Además, crecí con la frustración que supuso para mí que, de golpe y sin previo aviso, los responsables de la entonces única televisión que existía, RTVE, la quitara de las emisiones después de haber puesto tan solo 27 episodios (la serie completa eran 92). Los argumentos empleados fueron que era muy violenta y no adecuada para los niños... ¡¡¡Qué injusticia!!!... pensaba yo. Aquella decisión convirtió a Mazinger Z en una especie de mártir para mí". Blog Mi Generación Z.

Y volvemos a los comentarios improvisados en la noticia del 40 aniversario de la creación de la serie, en el diario digital El Mundo:



"Era el momento más esperado de la semana en mi casa, los tres hermanos frente al televisor. Se me arrasan los ojos pensando en los niños de ahora, los valores que adquieren y la sociedad que les va a tocar vivir".



"Inolvidable, irrepetible, espectacular, y creo que aún podría seguir añadiéndole calificativos, sin duda alguna marcó un antes y un después en su día y entre los niños a los que, como a mí, nos hizo vibrar de emoción que después se plasmaba en juegos de la calle. Son recuerdos de un ayer que jamás se olvida por mucho que pase el tiempo y que forman parte de la hemeroteca de mi infancia. Todo esto da buena cuenta del enorme calado que en su día tuvo esta serie, con miles de chavales sentados frente a la tele los sábados a las 15 horas".

"Joder, qué recuerdos, aquello era sagrado. No me acordaba del año de emisión, resulta que yo tenía 12 años y vaya si lo veíamos todos los de la clase. Pregunto: ¿los niños de 12 años, hoy, lo verían? A medida que pasa el tiempo te das cuenta de lo importantes, y felices, que fueron aquellos años. Creo que Heidi y Marco fueron anteriores. Una maravilla".

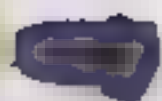
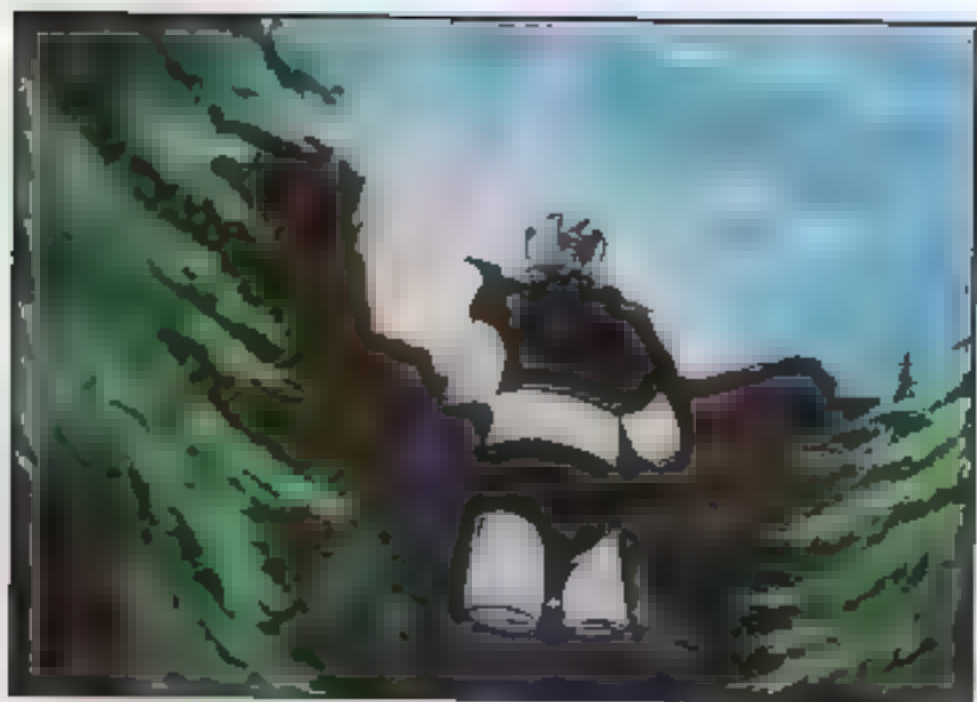
"Mazinger Z molaba mucho, ahora no hay cosas así. Con tanto telefonito, con internet y tanta leche..., pero la televisión molaba muchísimo más antes".

Son solo unos cuantos ejemplos del carácter especial de aquella experiencia televisiva que fue novedosa e impactante en sus formas; única e irrepetible en el tiempo, por ser las series y la entera programación de entonces fruto de un momento concreto, inasible más

tarde... Y además, Mazinger Z, al desaparecer sin previo aviso, se convirtió en un mito.

La serie está unida a su tiempo, no solo en el sentido de su época y la de la infancia de sus espectadores, sino al mágico tiempo del acceso a la ficción de entonces, que en el caso de Mazinger fue un instante al comienzo de cada tarde de sábado, en que no se podía pestañear porque se perdían los detalles de aquello tan esperado durante la semana. Ni que decir tiene que en la televisión sin reposiciones de entonces, si un producto gustaba se consagraba rápidamente y para siempre. La animación de Mazinger Z era mejor y/o diferente de la que se había podido ver hasta la fecha, pero la que vimos después, conforme avanzaban las nuevas décadas, podía poner en entredicho aquella experiencia. Hablaremos de esos defectos y de las virtudes de la animación de la serie en el próximo capítulo, pero aquellos momentos mágicos por diferentes, fueron percibidos como lo mejor en su época. Porque lo fue. Y lo siguió siendo mucho tiempo en el recuerdo de millones de personas, mientras crecían. Porque Mazinger Z jamás fue repuesta en TVE, y no se volvió a ver en la pequeña pantalla hasta quince años después en las recién estrenadas televisiones autonómicas. Pero aquel ya era otro momento.

Y es posible que a algunos decepcionara en algún grado, puesto que la recordaban mucho más espectacular, en todos los aspectos, en la animación





sobre todo. Eso es normal, dado el tiempo transcurrido y las nuevas producciones animadas (sobre todo las asistidas por ordenador) vistas durante ese tiempo. Quizás la animación se viera ahora como limitada y hasta tosca, que no era como la recordábamos y por ello el encanto se había ido. Pero lo que se había ido era el niño que fuimos y las especiales e irrepetibles condiciones de posibilidad de aquella infancia de los setenta.

En resumen, Mazinger Z supuso un gran descubrimiento que nos hizo vivir multitud de momentos especiales, pero si la serie alcanzó tanta fuerza en la generación que la disfrutó, fue porque ese disfrute se dio en unas condiciones irrepetibles, cuando los grandes momentos frente a la televisión eran únicos en su especie. Esa relación con la tele de la España de entonces se prolongó durante los ochenta, pero, aparte del avance de los tiempos, apareció en escena un elemento nuevo: el vídeo.

Mazinger Z fue una producción que tenía ese *algo más* al que llaman *factor X*. El mismo Go Nagai se vio sorprendido por el enorme éxito de la serie, de un personaje importante y querido para él, sí, pero en el que había puesto menos trabajo que en su creación anterior: Devilman, que no alcanzó una popularidad semejante. No se sabe qué combinación de elementos hace que un producto artístico *conecte*, porque si se supiera se tendría el secreto del éxito, que siempre se escapa. El caso es que la traslación apresurada a la pantalla de aquel robot y su piloto, sus amigos y enemigos, un universo de ficción que aún perdura de algún modo, enamoró a miles de niños de todo el mundo.

Transcurrida la serie en España, habiendo formado parte de aquellos últimos tiempos de la televisión de los setenta, con las especiales características que hemos descrito, el fenómeno dejó en muchos una inquietud al quedarse con ganas de más y una incipiente afición por la animación japonesa de ciencia ficción y de todos los géneros. Mazinger Z fue semilla del fenómeno *otaku*, pues muchos de aquellos niños se convirtieron en aficionados a la animación japonesa en general, amén de un icono de la cultura pop. Esa fue su herencia.

Superada esa primera etapa del reencuentro con la serie y esa especie de "decepción", esta se ha convertido para muchos en un objeto de culto. Con la llegada de internet y sus millones de posibilidades, han podido conseguirla en su totalidad y visionarla sin cansarse muchas veces, se han ido haciendo expertos en sus múltiples aspectos y convirtiendo en coleccionistas de todo lo que sale aún hoy día de ella. Es observada ya desde otro punto de vista, el adulto, y desde esa vida adulta, es parte de las aficiones y hasta *hobbies* (hay quien modela figuras de los brutos mecánicos, por ejemplo, o ha aprendido a hacer edición de vídeo para autoeditarse su propia colección de episodios).

Pero el estallido inicial, el germen de todo lo que ha llegado a mutar en esa afición del adulto que ya empieza a entrar en años, está indisolublemente unido a un momento en el tiempo, en aquella relación especial del niño que fue con la tele de entonces, que solemos recordar con nostalgia.





■ Pervivencias de la serie

Programa especial Navidad

Más de tres meses después del insospechado adiós a los episodios de Mazinger, cuando ya había dado tiempo para que transcurriese completa su serie sustituta, *Orzowei*, e incluso hubiera comenzado a finales de año *El bosque de Tallac*, llegó el gran anuncio: TVE hacía saber que dentro de un programa contenedor llamado Especial Vacaciones, que se emitía de lunes a viernes desde el 26 de diciembre, incluiría nuevos episodios de Mazinger Z. La noticia corrió como la pólvora entre los niños que se quedaron sin su serie meses atrás. Supimos que la cita empezaría el lunes 1 de enero de 1979, día de Año Nuevo. Aquel año no podía empezar mejor.

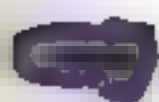
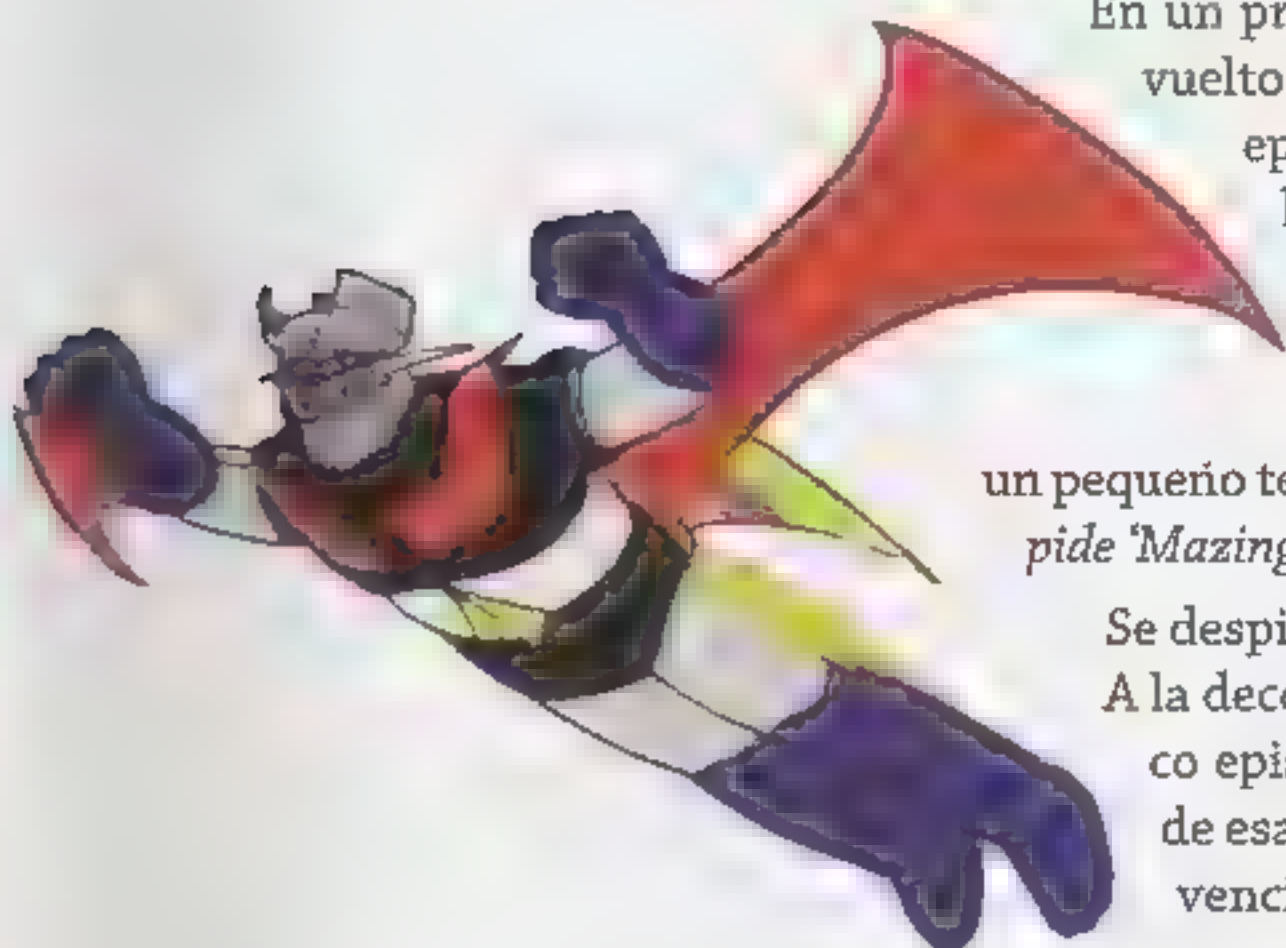
En un primer momento, no se sabía si la serie había vuelto o se trataba de un especial de unos pocos episodios. Pronto hubo ocasión de averiguarlo: la revista TP, acompañando la experiencia Mazinger una vez más, recogía en la sinopsis del último episodio de la semana, que titulaba La extorsión de la superaleación, un pequeño texto al pie, que rezaba: *"En este episodio se despide 'Mazinger' definitivamente de sus numerosos 'fans'..."*

Se despide definitivamente. Más claro no podía estar. A la decepción que supuso saber que solo serían cinco episodios, se unió la extrañeza de la frase final de esa sinopsis, que decía: "... el doctor Infierno ha vencido". Eso sí que no se entendió.

Pero fuera como fuese, había que prepararse para que nada fallara en la nueva cita con el coloso mecánico, que esta vez era a las cuatro de la tarde, y diaria. Una rutina que nos recordaba el ritual semanal que tanto había significado en el año que se acababa. Quizás había sido un error de la revista, eso de que Mazinger pierde, pensamos más de uno..

El lunes 1 todo el mundo tomó posición delante del televisor, en casa o en la de algún amigo, en blanco y negro o en color. . Algunos (a falta de aquel artefacto llamado vídeo que llegaría la década siguiente, prepararon las grabadoras de casete para grabar pegados a la tele- el sonido de la serie, para quedarse con algún recuerdo de lo que iba a desaparecer de nuevo) Muchos años después algunas de esas cintas serían encontradas, como un gran tesoro...

El corazón volvió a acelerarse ante la imagen de la piscina abriéndose y el grito de Koji: "¡Ma-zin- geeer!..."

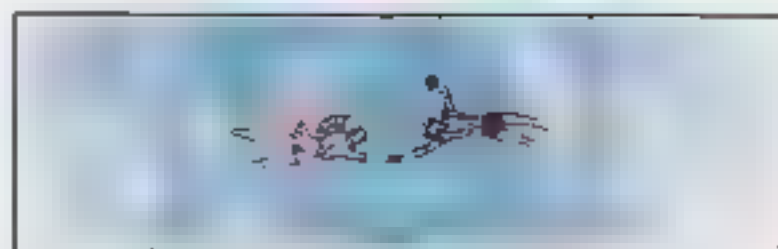
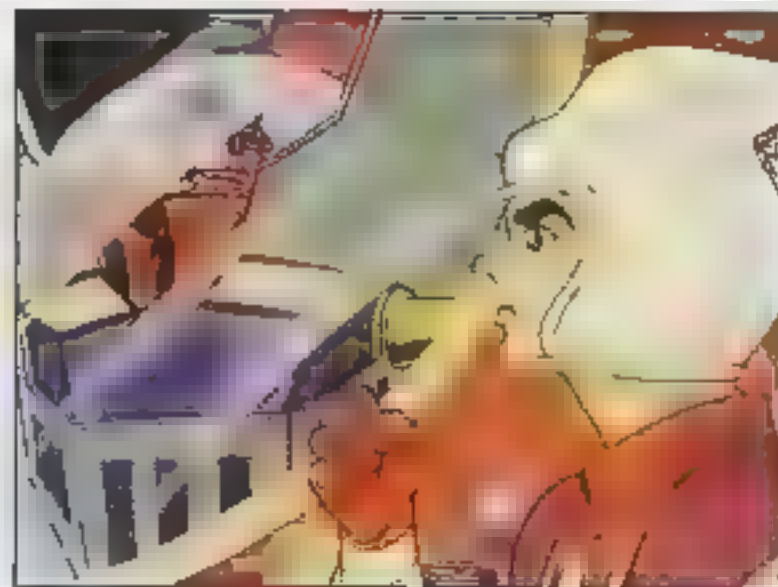


**EPISODIO 28 (52). Koji en apuros.****1 de enero de 1979. 16:15 horas.**

Tras la gran expectación del reencuentro, la primera imagen en aparecer en el episodio era Mazinger volando con el Jet Scrander... Estaba ahí, había vuelto... Pero no era el Mazinger, es un muñeco con el que jugaba Shiro, que se ha colado en el cuarto de baño cuando Sayaka se estaba bañando... ¡Qué no darían los niños que estaban frente a la tele por poseer ese muñeco de Mazinger! En menudo lío se mete Shiro para intentar recuperarlo con la caña de pescar de Koji. "Engancha la toalla y ¡deja desnuda a Sayaka!". El enfado hizo que le pegara una paliza a Koji. Los dos se pelean y lo rompen todo. El Barón Ashler estaba escuchando con micrófonos secretos y no decían nada bueno de él. Se enfadó también y envió al nuevo bruto mecánico, armado con cuchillas y unos rayos rojos... El Dr. Yumi les avisa y salen a luchar, pero como están enfadados, siguen discutiendo. El bruto hace caer al Mazinger cortándole un ala del propulsor.

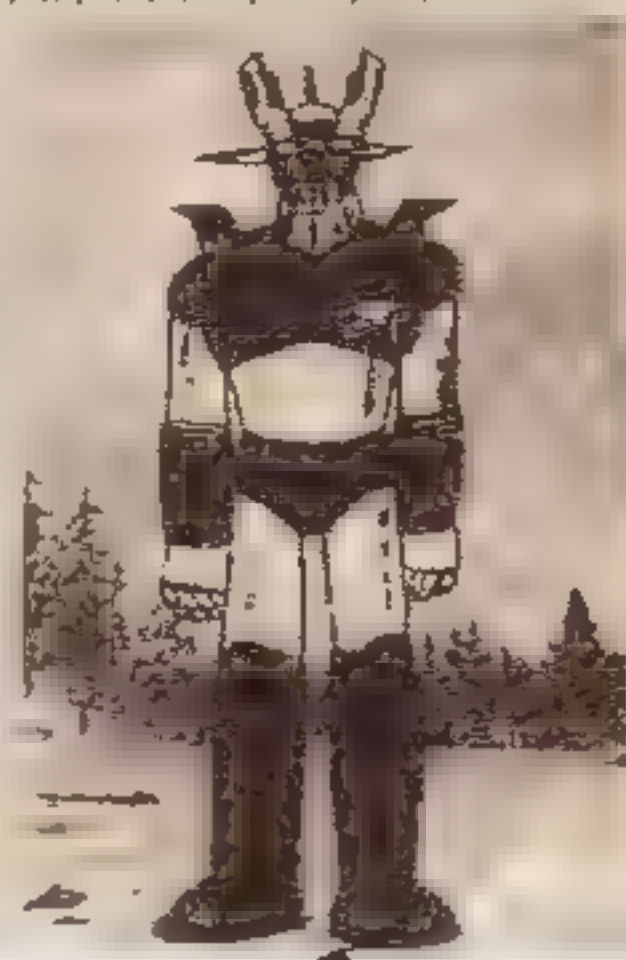
Koji le dice a Sayaka que le ayude y ella no quiere. El Mazinger se lanza rodando para derribar al bruto y lo consigue pero Koji acaba sangrando, herido grave. Sayaka esta triste por no haber ayudado a Koji y le cuida. Hasta le da un beso. "Le gusta Koji". Pero llega la alarma. En la segunda batalla, solo sale el robot de Boss. Pero Sayaka tiene la idea de manejar ella a Mazinger (!) y rompe el planeador al acoplarse. Koji se levanta porque se da cuenta y la persigue con Afrodita A (!), que es muy lenta. El bruto estaba ganando a Mazinger pero llega Koji. Se tienen que cambiar los robots y hacen un salto de circo, dando la vuelta en el aire y se cambian. Mazinger arranca la cuchilla del bruto mecánico y para las demás, como había visto en un tebeo de espadachines. El robot de Boss y Afrodita le ayudan y destruye al monstruo con el fuego de pecho. Pero Koji se encontraba mal aún y Sayaka le cuidaba, diciéndole que

le quería y que se quería casar con él. Se estaba haciendo el muerto y le dijo que no quería casarse con una chica tan tonta (!). La pelea volvió a empezar. ¡Hasta el Barón Ashler le tiraba cosas a los máscaras de hierro!... Mazinger había vuelto a la pantalla por todo lo alto, con un episodio de gran ritmo y multitud de escenas impresionantes, tanto de acción como cómicas, como la del cambio de robots o la declaración de Sayaka. Un gran día de fiesta, y lo mejor es que al día siguiente habría más...

**ESPECIAL VACACIONES**

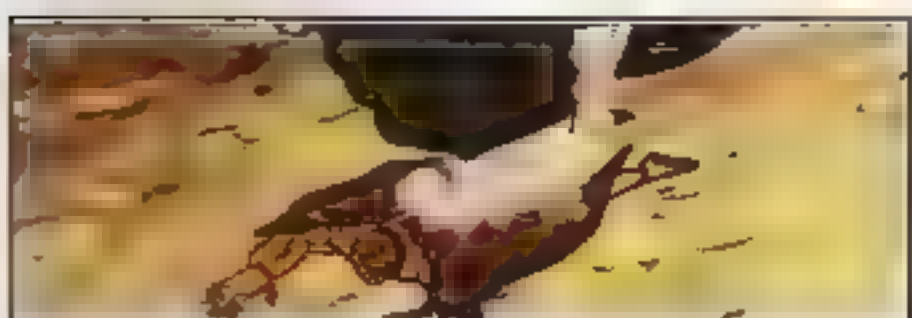
La programación especial que TVE dedica a los jóvenes durante las vacaciones navideñas ofrece esta semana los cuatro episodios que quedaron sin emitir de la popular serie japonesa «MAZINGER-Z» al ser esta suplantada, de improviso a partir del 16 de septiembre, por «ORZOWEI». Esta tarde se emite el episodio titulado «KOJI EN APUROS». Koji y Sayaka se ven interrumpidos en una de sus habituales peleas por la súbita presencia de un bruto mecánico del doctor Inferno. El chico sale a defender el laboratorio, pero es derrotado, sufriendo graves heridas. Sayaka, en vista del peligro, reacciona e intenta manejar el «Mazinger» para repeler el ataque.

Vuelve a la pantalla el «grandullón» «Mazinger», tan popular entre los jóvenes.





EPISODIO 29 (53). El engañoso monstruo mecánico.
2 de enero de 1979. 16:15 horas.



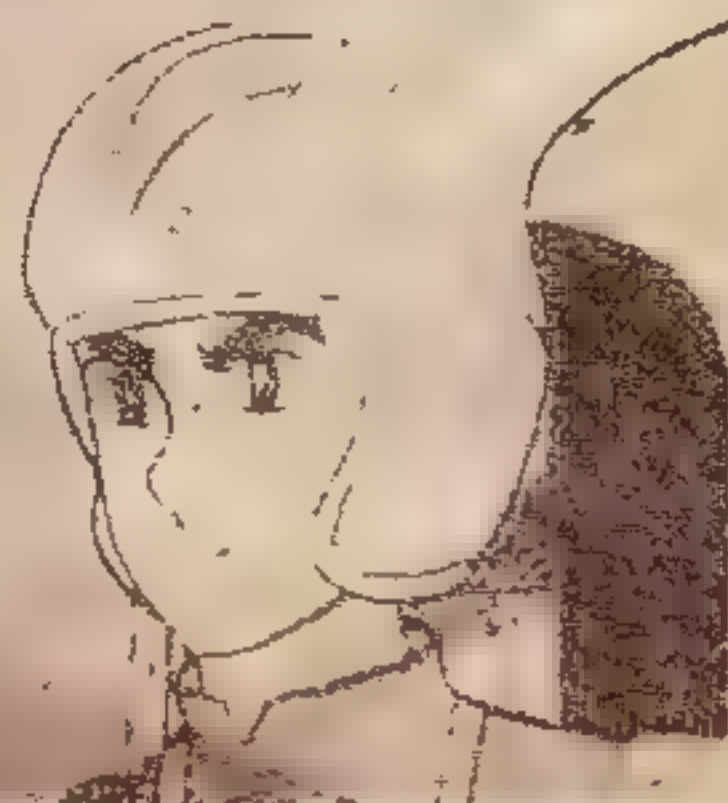
Esta vez el episodio empezaba de noche, en una de las clásicas escenas de Boss encontrándose con el bruto mecánico. Pero esta vez iba a bordo de su robot y se enfrentó a lo que creía un fantasma, que cambiaba de tamaño. Avisó a Sayaka. Mucha y Nuke se encuentran con unas luces mientras hacían pipí. Es un bruto mecánico pequeño, con el que luchan. Pero se hace grande y les zurra. Boss avisa a Sayaka, que se presenta allí con Afrodita A, y el monstruo pequeño, que es como una armadura con alas, le lanza un rayo y aparece ya crecido, le da un puñetazo y la derrota. El Dr. Yumi avisa a Koji, que se burla de Boss y Sayaka porque no se cree que el bruto mecánico cambie de tamaño. El bruto pequeño vuelve a aparecer y el Mazinger sale con el Scrander, pero desaparece. Estaba en el Centro de Investigaciones Fotoatómicas, pero se había hecho grande de nuevo. Afrodita A sale a luchar y salta sobre él, pero el bruto la estrangula y Boss sale a

ayudarla, y le vuelve a zurrar. Pero cuando Koji intenta volver, se encuentra con el pequeño. Es que eran dos. Mazinger derrota al pequeño volviéndose por sorpresa mientras volaba y lo funde con el fuego de pecho. El grande sale a enterrarlo (!) y Mazinger lucha con él mientras nieva, y el bruto destruye un ala y le parte las piernas al Mazinger (!!), se lo lleva por los aires y lo agrieta apretándolo mientras caen sobre el Instituto. El Mazinger dispara el fuego de pecho y salta en el último momento ("¡Uau!"). Al final ha vencido. Otro episodio con escenas impactantes, lleno de fuerza y sorpresas. Aquello era un no parar. ¿Cómo habíamos podido estar sin Mazinger tantos meses?

MAZINGER-Z: "DOBLE TRANSFIGURACION.
EL ENGAÑOSO MONSTRUO MECANICO"

La incansable mente del doctor Infierno ha creado un monstruo que tiene la propiedad de poder aparecer en dos sitios al mismo tiempo. El profesor Yumi estima que, aplicando todos los adelantos de la ciencia, eso es imposible. Pero lo real es que mientras «Mazinger» lucha con el monstruo en un determinado lugar, el mismo monstruo está atacando el laboratorio fotoatómico.

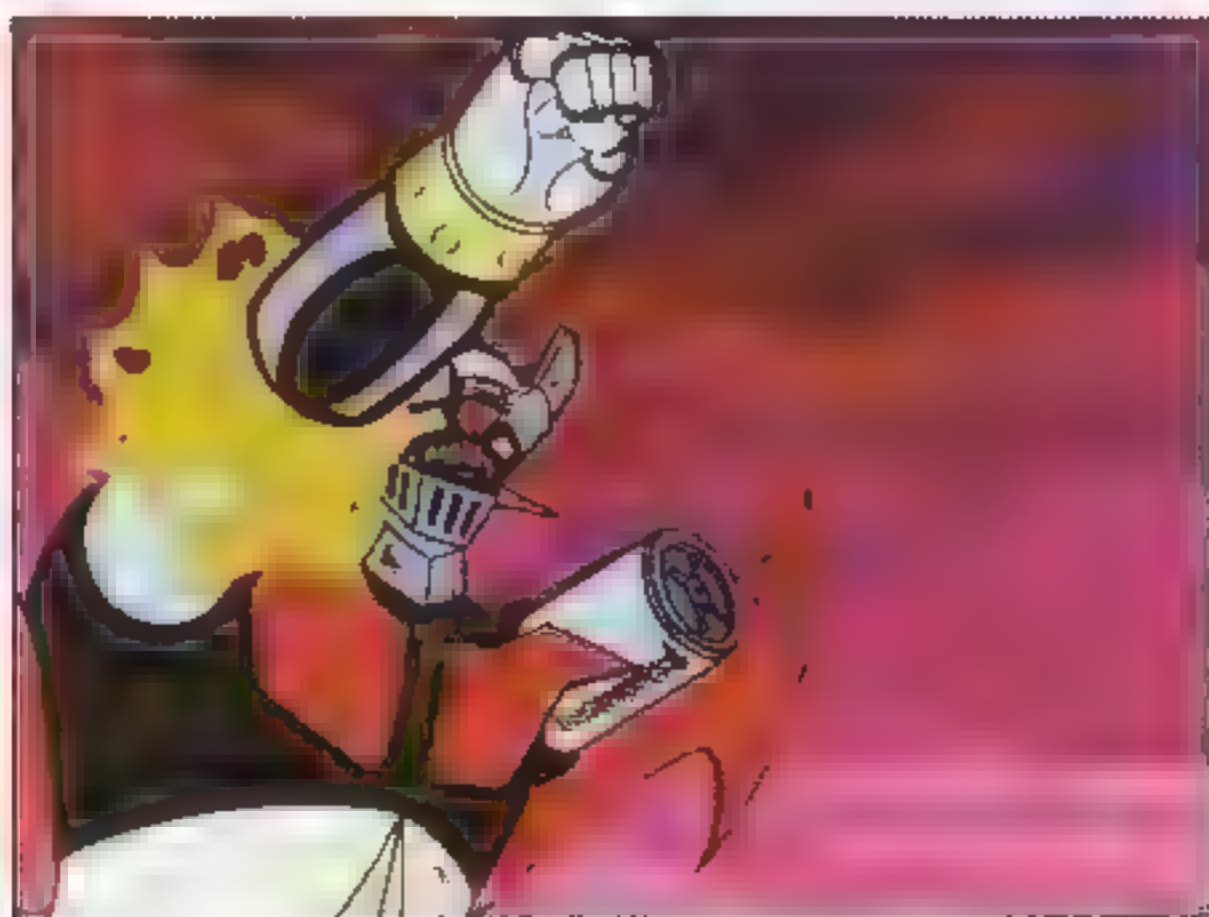
En este episodio, el valiente «Koji» tiene mucho trabajo.





EPISODIO 30 (54). ¡Explosión! 3 de enero de 1979. 16:15 horas.

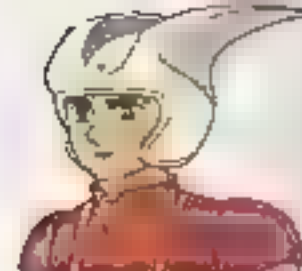
Esta vez el Dr. Infierno envía al Conde Brocken con un bruto mecánico con forma de tortuga de tres cabezas, en la fortaleza volante. El Barón Ashler se encarga de conducir a los máscaras de hierro en unos coches de combate. Al Mazinger se le está agotando la energía fotoatómica, pero Koji sale a luchar y pierde un puño, destruido en el ventilador del bruto. El Dr. Yumi le manda volver antes de quedarse sin energía. Afrodita A lucha contra el Barón Ashler y pierde un brazo. Disparan bombas de gasolina desde los faros de los coches. Viene el robot de Boss y el fuego casi quema a Mucha y Nuke. Sale el Mazinger cuando el bruto estaba destruyendo la barrera, le han puesto un nuevo puño blanco y negro (?). El Jet Scrander sale de debajo de la montaña y se acopla a él, pero al usar los rayos láser sale humo de los mandos y se agotan las otras armas. Lanza el puño y falla, pero al lanzar el nuevo puño destroza el propulsor del bruto que se destruye contra el suelo. Con este episodio de impecable dibujo, habíamos llegado al ecuador de aquella semana tan especial y la vuelta de Mazinger había superado expectativas.



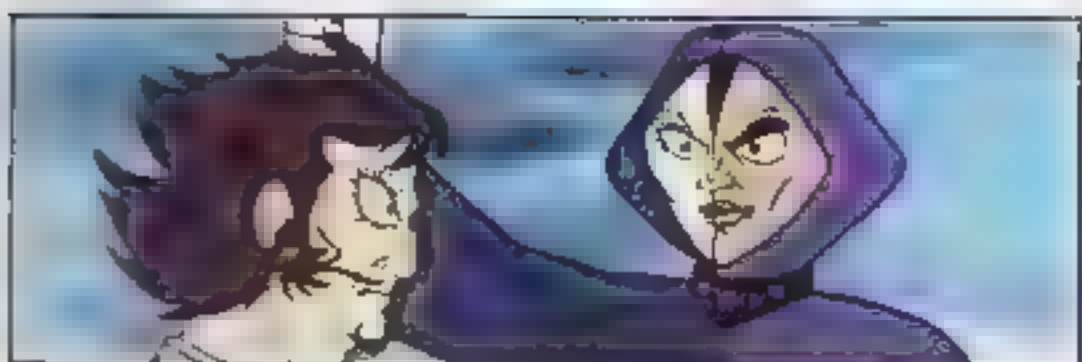
16.15 ESPECIAL VACACIONES

Se continúan emitiendo los episodios de «MAZINGER-Z» que no se pusieron en pantalla en su momento. Se ofrece el titulado «Explosión. Poderoso puño cohete». El doctor Infierno ha conseguido, por fin, que sus dos colaboradores, rivales entre sí, hagan un trabajo en conjunto. El poderoso bruto mecánico «Jaser Jr», está a punto de terminar con todo el equipo del laboratorio. Por otra parte, el «Mazinger-Z» no puede emplear toda la energía fotoatómica necesaria para abatir a su enemigo. La situación es verdaderamente angustiosa.





EPISODIO 31 (55). Estrategia en el monte Fuji.
4 de enero de 1979. 16:15 horas.



Está todo nevado. Lanza un bruto mecánico que hace tormentas de nieve. *"Este episodio no está tan bien dibujado"*... Mazinger Z quita la nieve con una pala, pero Koji consigue que lo haga Boss con su robot, que no tiene para calefacción. Sayaka y Shiro están en una estación en la montaña y el Conde Brocken manda a los cruzados de hierro a atacarlos con metralletas. Ellos huyen esquiando y los cruzados les persiguen. La fortaleza volante bombardea el laboratorio y el Mazinger sale a combatir con el propulsor y le rompen un ala con los disparos de bazookas, así que deja el propulsor para intentar volver andando, pero se queda atrapado en la nieve. Koji sale volando en el planeador.

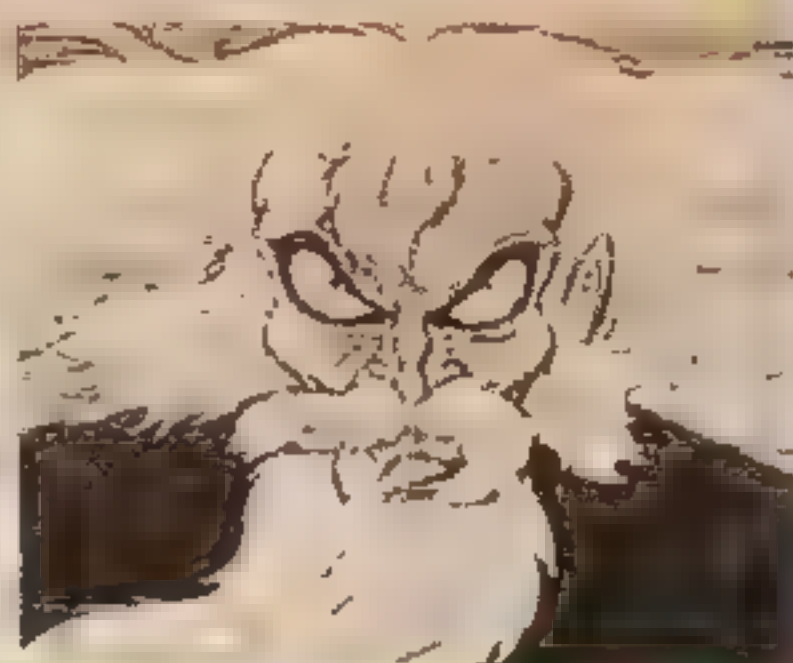
En el Centro de Investigaciones habían construido unos esquís (!) para el Mazinger, que Koji recoge con el planeador. Mazinger se cae esquiando, pero consigue bajar desde la montaña, con una mochila en los hombros. El bruto de la nieve

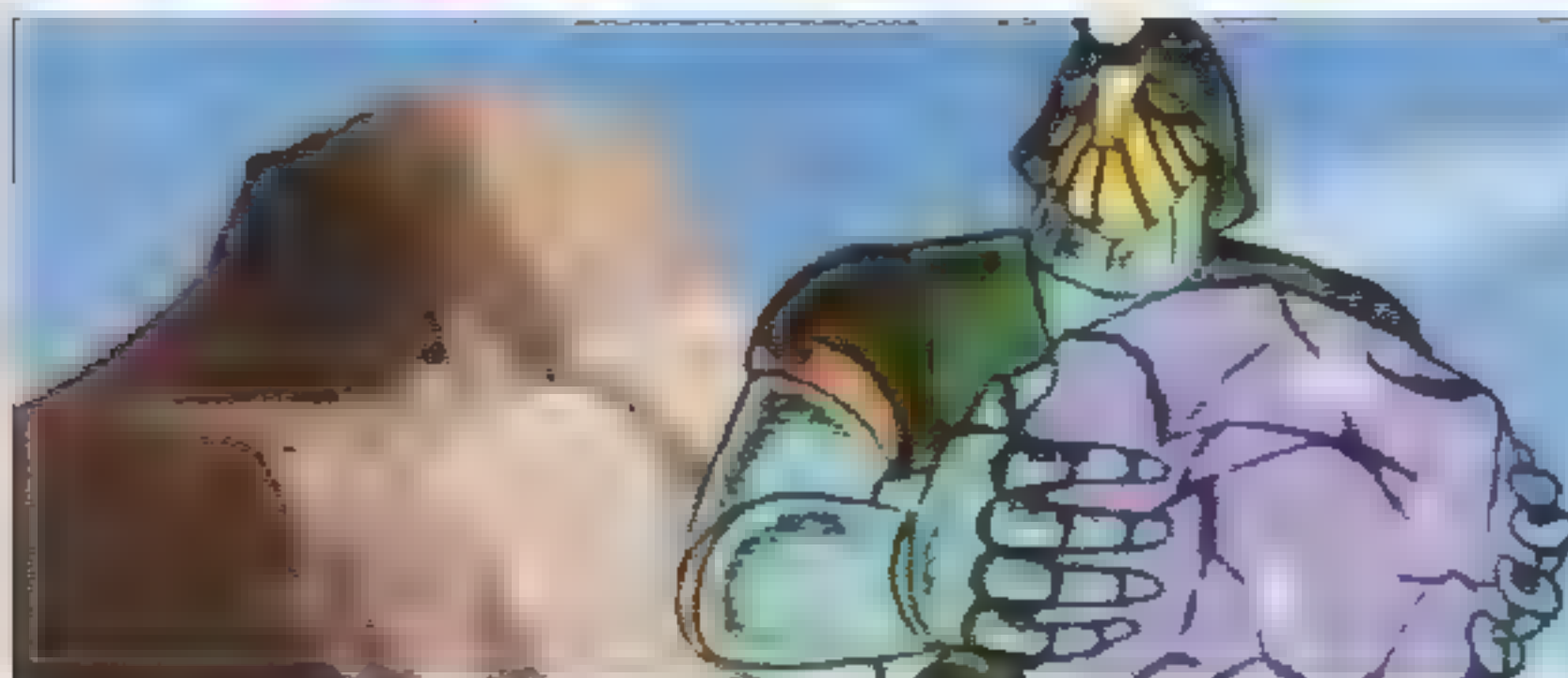
está destruyendo el Centro, con el Conde Brocken manejándolo. Ninguna de las armas del Mazinger le funciona y logran congelarlo y romper el cristal del planeador, pero al final los rayos láser logran destruir al monstruo. Koji destruye la navecilla del Conde Brocken y el Barón Ashler recoge su cabeza y le da una torta (!), el cuerpo les persigue, como diciendo ¡esperameeee! Y ya habían sido emitidos todos, menos uno. La cita final en 24 horas era, si cabe, de mayor expectación e interés. ¿Realmente se acababa la serie? ¿Robarían la superaleación como ponía en el TP?

16.15 MAZINGER-Z: "LA ESTRATEGIA DE UN DESCENSO EN EL MONTE FUJI"

El doctor Infierno planea un nuevo ataque contra el laboratorio de energía fotoatómica, aprovechando una fuerte nevada que ha caído sobre Japón. A causa de la densa niebla y de las bajas temperaturas, es muy difícil prevenir un posible ataque. Es la vez el conde Brocken emplea toda su inteligencia astucia para apoderarse de la superaleación.

El majestuoso doctor Infierno.



**EPISODIO 32 (56). El robo de la superaleación.****5 de enero de 1979. 16:15 horas.**

El Dr. Infierno planea robar la superaleación Z. Manda al Conde Brocken y al Barón Ashler con los ejércitos de máscaras de hierro y cruzados de hierro. El robot de Boss descubre a los ejércitos luchando entre ellos y captura a un máscara y a un cruzado. El Conde Brocken lanza al bruto mecánico, con forma de Papá Noel (que para eso estamos en Navidad) que lanza misiles desde su látigo y ataca al robot de Boss. El Mazinger sale a luchar y Boss se hace el valiente cuando aparece .. Llevan a los prisioneros al Centro de Investigaciones e intentan que confiesen los planes haciéndoles cosquillas en los pies. El máscara de hierro habla y el cruzado también, pero dicen cosas distintas. Koji saca al Mazinger para vigilar. El plan es lanzar a otro bruto mecánico con forma de barrenador para cuando los prisioneros descubran dónde está la superaleación. El máscara mata al cruzado con un rayo desde su pie y solo quedan las cuerdas. Engaña a Sayaka y los demás diciendo que el cruzado ha puesto una bomba y que solo él puede desactivarla. Boss cae en la trampa y le desata, y bajan todos en el ascensor a la cueva donde está



superaleación y le roba la pistola al guardia y se encierra (!). Sayaka va a Koji, pero el bruto volador en forma de Santa Claus le distrae. El máscara da la señal y explota; el bruto-barrenador se mete bajo tierra y va a la superaleación (!). Salen detrás Afrodita A y el robot de Boss, y el monstruo le pasa la piedra de superaleación al otro, y es destruido por Afrodita. Sayaka avisa a Koji, que le persigue, y el Mazinger levanta una



ola con el huracán, sale volando, lo funde con el fuego de pecho, pero la superaleación cae dentro de la fortaleza submarina .. ("No sé por que Mazinger no la persigue...") Regresa el Dr. Yumi diciendo que les enviarán un bruto mecánico construido con esa superaleación. El Dr. Infierno está contento. "Pues qué mal, qué raro, no puede ser que el Mazinger pierda. Bueno, se acabó. Al menos en un rato empieza la cabalgata de Reyes .. Qué mal que se haya acabado Mazinger Z, no habrá otra igual...". ¿Ya está? ¿Se había acabado? No podía acabar así, no se entiende. Pero muchos asumieron que ese era el final, se había cumplido la "amenaza" del TP con la victoria de "los malos", un extraño final en el último episodio emitido en España en TVE. Las imágenes de Mazinger por dentro en los créditos finales cerraban la presencia de una serie que había dejado tantos momentos memorables.

Después del final que tan extraño regusto dejó en los espectadores, ninguna referencia más al famoso robot se oyó en TVE durante años hasta el programa conmemorativo del 25 aniversario de TVE en 1981 incluido en el magacín *Informe Semanal*, donde se emitieron unos segundos del episodio *Propulsor Jet Scrander*, mientras se comentaba brevemente la serie como parte de la historia de la programación infantil del ente. Por otro lado, y como ya hemos visto, la prensa del 79 sí se hizo eco del final de la serie, afeando a TVE que programara episodios cuando ya consideraban olvidada su perniciosa influencia.

16.15 MAZINGER-Z: ©

«LA EXTORSIÓN DE LA SUPERALEACIÓN»

El doctor Infierno ha preparado un plan para apoderarse de la superaleación Z. En una doble operación combinada las fuerzas del barón Ashler y el conde Brocken. Dos máscaras de hierro se introducen en



el laboratorio de energía fotoatómica, fingiendo ser desertores, siendo encerrados por Boss en una celda. El ataque de un monstruo volador distrae la atención de los científicos del laboratorio y las máscaras se apoderan de superaleación: el doctor Infierno ha vencido

En este episodio se despide «Mazinger» definitivamente de sus numerosos «fans».



Mazinger Z en los festejos populares

Durante el año de emisión de la serie y el siguiente, cuando aún estaba muy fresco el impacto que tuvo en la España de entonces, el fenómeno Mazinger Z tuvo su expresión en numerosos festejos populares, llegando a tener su propio *ninot* en las Fallas de Valencia, en las fallas infantiles y en las de muchos barrios. También fue el motivo de central de cabalgatas de los Reyes Magos en varios pueblos y en carrozas para el desfile de ferias y carnavales.

La mejor prueba del impacto de la serie en la colectividad son estas espontáneas manifestaciones culturales que buscaban llamar la atención del público, y lo conseguían con facilidad, sobre todo la de los niños. Artistas de tradición o bien aficionados con los recursos que pudieron, levantaron estas obras efímeras a mayor gloria y homenaje del coloso, quedando expuestas sus obras a las miradas de miles de curiosos unos pocos días o solo una noche. Hoy nos han quedado solo un puñado de documentos gráficos, que exponemos a continuación, en el convencimiento de que son un botón de muestra de lo que fue esta explosión popular en homenaje a la serie.

Carroza de la Feria de La Línea de la Concepción (1978)

El 15 de julio de aquel año, con la serie en plena emisión, sale a la calle en los festejos de feria de esta ciudad gaditana una carroza temática donde se representaba a Mazinger, patrocinada por los desaparecidos Almacenes Mérida, muy populares por aquellas tierras. El robot fue representado sin el planeador, que fue recreado en la misma carroza, desplegando sus hélices. El autor fue José Gallego, un artista colaborador habitual de este tipo de eventos, y obtuvo compensación a su trabajo, pues la carroza consiguió el primer premio por unanimidad.



"MAZINGER". PRIMER PREMIO

Entre el público, y hay que suponer que entre el Jurado, no había duda de cual sería la carroza que conseguiría el primer premio. Y todos acertaron porque, en efecto "Mazinger" se llevó el máximo galardón, con todos los honores y con todos los pronunciamientos favorables. Fue confeccionada por José Gallego y presentada por Almacenes Mérida. — (Foto González)

Fallas de Valencia (1979)

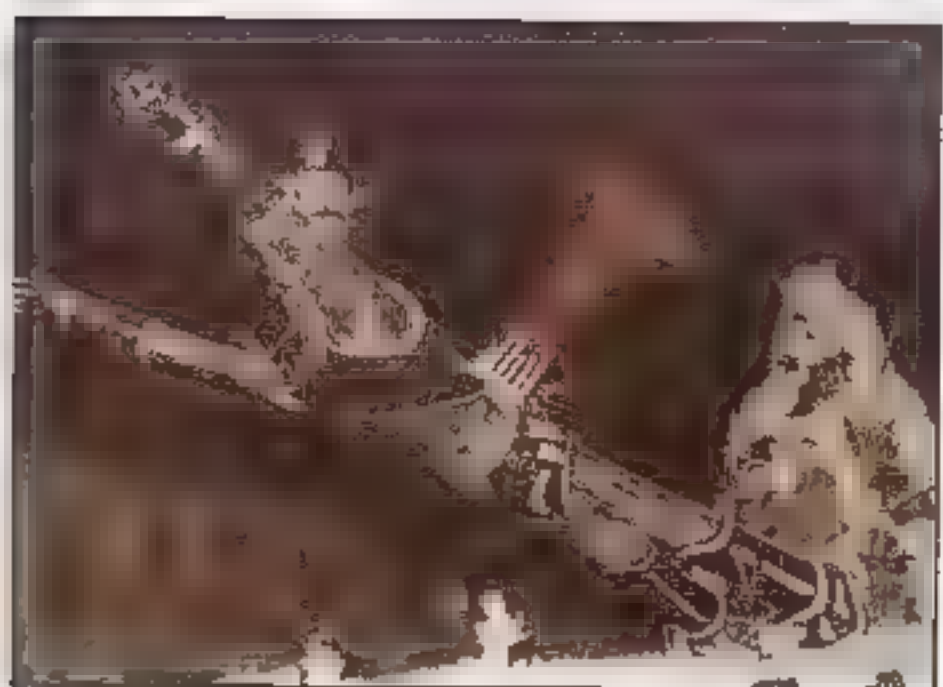
Como cada año, en marzo se celebran las tradicionales fallas valencianas. Justamente hacía poco más de un año del estreno de la serie y poco más de dos meses de la emisión de su último capítulo en TVE, cuando se levantó



esta figura fallera de casi cinco metros de altura, dentro de la composición titulada "Lo antiguo y lo moderno". Sabemos el destino de las fallas, pero antes de cumplirse, miles de niños valencianos y turistas de otras tierras se fotografiaron junto a su héroe mecánico, que de ningún modo olvidaban.

En la capital valenciana, son varios los barrios que tienen agrupaciones o *casales* populares falleros y son varias también las categorías en las fallas en sí. Una de ellas es la infantil, que en el caso del Casal fallero *La Paperina* decidió levantar ese año 79 su pequeño homenaje a Mazinger, más artesanal pero no menos valioso.

Cabalgata de Reyes (1979)



El desfile anual típico de cada Navidad en España, dedicado especialmente a los niños, era y es el medio ideal para que sus personajes preferidos se vean a bordo de las diferentes carrozas de la cabalgata. Por supuesto, Mazinger Z no fue una excepción y protagonizó en mayor o menor medida, con figuras grandes o pequeñas, mejor o peor hechas, aquella noche mágica. Se dio la coincidencia de que el último episodio emitido en TVE fue ese mismo 5 de enero, y la cabalgata y la noche de ilusión vinieron a paliar la despedida del robot de la tele. Sirva este ejemplo gráfico conservado de la cabalgata de ese año en un pueblo indeterminado, como documento de aquella agri dulce noche.

El Mazinger de Tarragona (1979)

En relación a esta explosión artística sobre Mazinger de aquellos años, merece mención especial y destacada una estatua gigante de Mazinger Z que se construyó en 1979, que no es propiamente un festejo, pero por no serlo ha permanecido.

Sucedió que a un promotor inmobiliario se le ocurrió que, para hacer publicidad de sus terrenos y atraer a ellos a familias que pudieran decidir



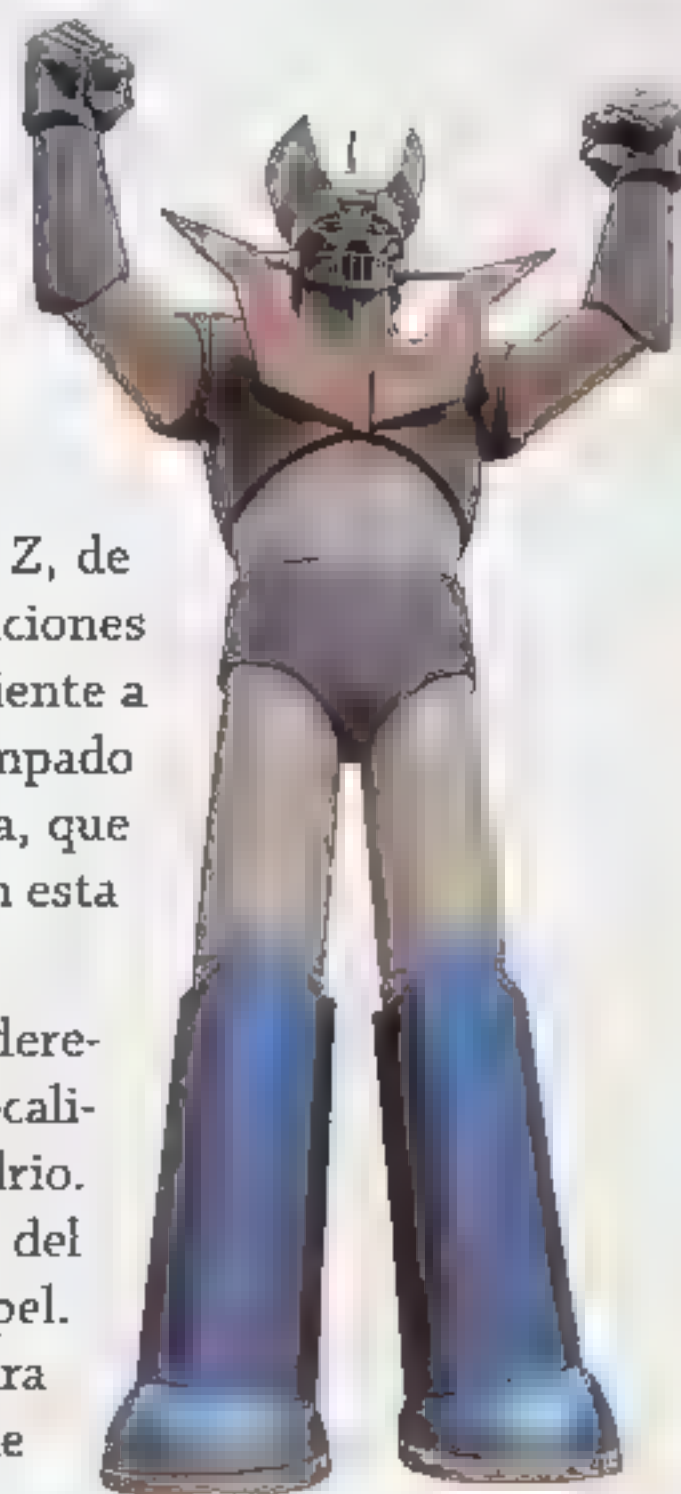
tener una parcela, se podría situar allí una figura grande del robot luchador. La idea no era nueva, pues en años anteriores se había levantado la cabaña de *Heidi* -con las figuras de los protagonistas de la serie alrededor- en otra urbanización: *Mas Altaba*, en el término municipal del Hostalrich. Más tarde, en la urbanización de la que hablamos, se instaló el carro de Peppino y su *troupe*, personajes de la serie *Marco*, junto con el protagonista y su monito, en una pequeña zona ajardinada.

En ese contexto nació la idea de levantar la figura de Mazinger Z, de un tamaño colosal como el propio personaje, y superar a las instalaciones anteriores. Así fue como en la urbanización *Mas del Plata*, perteneciente a la localidad tarraconense de Cabra del Camp, en un pequeño descampado rodeado de pinos, se situó una estatua de casi diez metros de altura, que es la única obra que se ha conservado de todas las que se nombran en esta sección.

Se pidió licencia a la productora de la serie, por el asunto de los derechos, y se encargó el trabajo a un taller que fabricaba barcos en la localidad de El Vendrell. Allí se dio forma a la obra, realizada en fibra de vidrio. De nuevo unos artistas anónimos dando lugar a otra versión patria del robot más famoso, equiparable a los dibujantes de su versión en papel. Una vez terminada, pulida y pintada, se montó sobre una estructura base de hormigón y hierro. El coste total llegó a los diez millones de pesetas de la época. A la estatua, con los brazos y puños alzados, se le dio publicidad en carteles y anuncios, que la daban a conocer como la primera pieza de unas instalaciones recreativas y deportivas que se iban a construir. Se podía subir por una escalerilla instalada en el interior de una de las piernas de la figura y mirar el paisaje desde la rejilla de su boca, que en vez de para lanzar el huracán, servía como un pequeño mirador.

En las sesiones de promoción, se colocó un altavoz en la cabeza, con sonidos grabados de la serie, del estilo: "¡Mazingeeer!, ¡planeador abajo!, ¡puños fuera! o ¡fuego de pecho!..." para encantar a los niños asombrados que la visitaran, atrayendo de paso a sus papás, que pasaban el día entre exhibiciones de cultura popular catalana, los conocidos *castellers* (castillos humanos) y las sardanas.

Allí lleva 34 años, al sol, al viento y la lluvia, siendo la única estatua de Mazinger Z





existente en el mundo. Desde entonces, sigue atrayendo a visitantes, que acuden a verla y a fotografiarse con ella, en una peregrinación que no cesa. Incluso los modernos GPS pueden cargar una ruta completa -descargable en internet- que lleva hasta los mismos pies de la estatua, en aquel lugar recóndito. Salvo algún pequeño desperfecto, debido al paso del tiempo, algunos *graffitis* garabateados en sus piernas (mala idea de los desaprensivos de siempre, aunque ciudadanos anónimos las hayan repintado para repararlas, más de una vez) y el hecho de que el acceso al mirador lleva años tapiado para evitar accidentes, la estatua resiste el paso de los años, y debería ser visita obligada -al menos una vez en la vida- para los niños de los últimos setenta, que tantos buenos ratos deben al héroe mecánico.

Mazinger Z en el cine



Desaparecido de la tele y criticado en la prensa, a Mazinger le restaba una ocasión más de vida en la pantalla, aunque en esta ocasión fuera en la grande: en el verano de ese mismo año se estrenó en los cines "SuperMazinger Z", un largometraje del héroe mecánico, mostrado (creíamos que era él) en la promoción de la película con un aspecto diferente. Pero la curiosidad prendió en la joven generación que se había quedado con ganas de más y la proyección tuvo buenos datos de acogida.

Un año antes, durante la emisión de la serie en televisión, nos encontramos con dos antecedentes de esta visita del robot luchador a las salas de cine, contemporáneos a su emisión en la tele. Una ya la hemos nombrado: el estreno de la película de imagen real, adaptación taiwanesa de *Super Robot Mach Baron* (1974-75), una serie japonesa de imagen real, cuyos derechos fueron comprados para realizar una película montaje con actores de Taiwán. La producción se titulaba "The Iron Superman" pero fue convenientemente rebautizada en España como "Mazinger Z, el robot de las estrellas", para intentar aprovecharse comercialmente del éxito de la serie, vendiéndola como la película donde los protagonistas de Mazinger cobraban vida. Distribuida por Gofer Films, se cambiaron nombres de los personajes y se incluyeron partes de la banda sonora de Mazinger Z, pero a los espectadores de este estreno no



Carta de Mazinger Taiwanés



Anuncio de la revista "El Caso"



Anuncio "Mazinger Z robot de las estrellas" en ABC

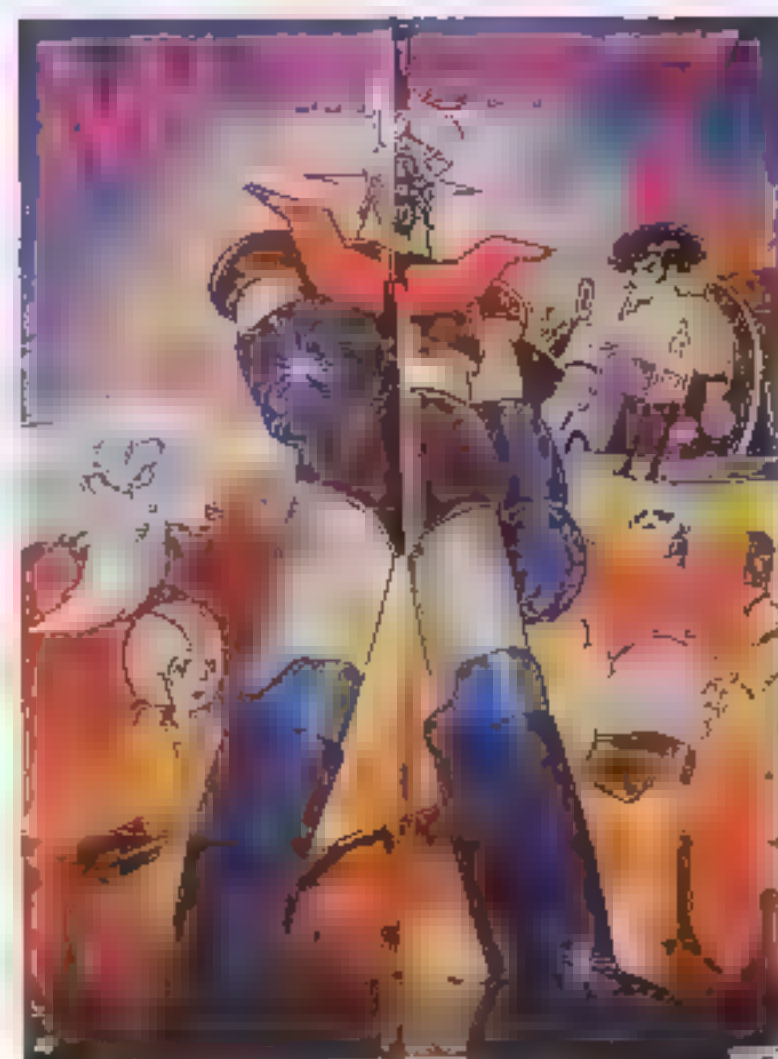




les hizo falta mucho tiempo para averiguar que aquello no tenía nada que ver.

El otro fue otra película oportunista, pero en la que al menos aparecía el robot y los personajes que conocíamos: el 26 de junio de 1978 se estrenó en los cines *Koji y Sayaka contra el doctor Infierno*. Se trataba de un montaje con cinco episodios de la serie, concretamente el 1, 2, 18, 33 y 34 (numeración de la versión ofrecida en TVE y con el mismo doblaje). Con esos episodios unidos se ofrecía una trama con cierta coherencia, ya que presentaba a los protagonistas y su primera batalla, para ofrecer luego una lucha submarina y las peripecias del diseño y construcción de las alas de Mazinger, finalizando con la victoria de su primera batalla aérea. Fue distribuida por Apolo Films con un éxito considerable, a pesar de la poca publicidad o a que no está muy claro si se distribuía con licencia de TOEI, de modo que, aun así, solo una parte de los niños fans de la serie la vieron. No se debe confundir con la película japonesa del mismo título, estrenada el 16 de marzo de 1974 (*Mazinga Zetto tai Dokuta Heru*), que a modo de película piloto resultaba del montaje del episodio 5 y del 57 de la edición completa de la serie, no vistos en España.

Volviendo a "SuperMazinger Z", su estreno en junio de 1979, sí llegó a muchos espectadores, ávidos de nuevas aventuras, tras el extraño final en los episodios emitidos al inicio del año. Se trataba de la unión de varios medimetrojes producidos en Japón tras el éxito de la serie: *Mazinger Z contra Devilman* (de 1973), que unía a los dos personajes creados por Nagai en una aventura conjunta; *Mazinger Z contra el General Negro* (de 1974), que desarrollaba una versión extendida y más digna del verdadero final de la serie, que de todas formas no habíamos visto, y *Gran Mazinger contra Getter Robot* (de 1975), otro *crossover* o mezcla del sucesor de Mazinger (desconocido para la audiencia española, rebautizado como Super Mazinger) y el robot de Ken Ishikawa, colaborador de Nagai. El doblaje fue realizado por un estudio distinto al de la serie. Lo que vimos en la sala de cine se parecía a la serie original, pero era diferente en su animación (aunque participaron animadores de la serie, tenía un diseño de personajes replanteado) y en su doblaje, distinto al de TVE. Los niños asistieron a un desfile de sorpresas, comenzando por una historia alternativa de la creación del Jet Scrander, mezclada con el ataque de demonios, que a su vez se mezclaban con algunos brutos mecánicos nuevos. Sin solución de continuidad, se ofrecía después una aventura extrema de Mazinger contra unos enemigos tan nuevos como



Cartel de "Mazinger Z contra el Dr. Infierno"



Fotocromos del estreno de la película

CINE	CINE
TIVOLI	METROPOLITANO
5.ª SEMANA DE EXITO!!	
¡MILES DE NIÑOS, CON REGOCIJO Y ENTUSIASMO, APLAUDEN DIARIAMENTE A LOS AUTÉNTICOS PERSONAJES DE LA TELE!	
«KOJI Y SAYAKA CONTRA EL DOCTOR INFIERNO»	Las aventuras de la abeja Maya
	
«PLANEAOS ABARBI ¡FUROS FUERA!»	«KOJI Y SAYAKA CONTRA EL DOCTOR INFIERNO»
«LAS AVENTURAS DE LA ABEJA MAYA»	

Anuncio de sesión doble de la película, junto con la de La Abeja Maya



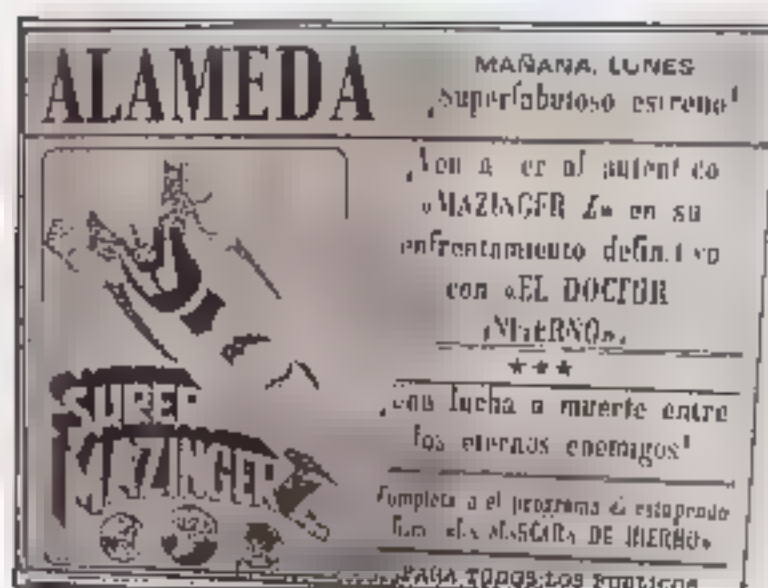
superiores. Llamaba la atención que llamaran Afrodita A a un robot azul al que Sayaka subía en moto y por una pasarela de rayos, que a media película desaparecieran el Dr. Infierno y el Barón Ashler, y que el planeador no tuviera hélices. Eso sin contar con unas extrañas nuevas armas de Mazinger, unas cuchillas voladoras y unos misiles taladro .. Y todo ello, *non-stop* Estábamos desconcertados. Apareció un nuevo robot, con cabeza alargada y con cuernos, que libraba a Mazinger de la destrucción, y al que vimos en una aventura en solitario con otro robot desconocido, cuando ya no entendíamos nada de nada. Pero fue emocionante. Y gustó. Más de uno le pidió el cartel al personal del cine, una vez acabada la sesión. .

El olfato de los niños espectadores de la serie no falló, y a pesar de no entender del todo la presentación cinematográfica, se dieron cuenta que aquello sí tenía que ver con su héroe. El éxito en este caso fue mayor, y el montaje reconvertido en largometraje se estuvo proyectando de manera intermitente en cines de toda España hasta 1983 (¡cuatro años!), ya fuera en sesiones matinales o de tarde. El espíritu del personaje sobrevivía, más allá de la tele.

Cartel de exhibición
de Super Mazinger Z



Boceto y acetato originales



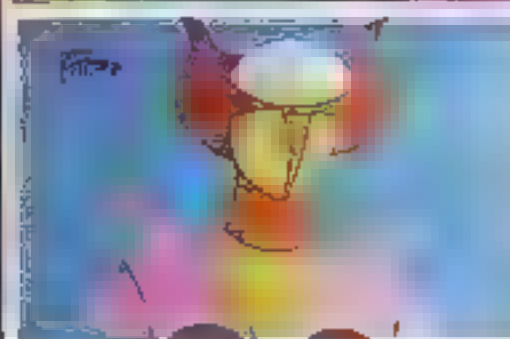
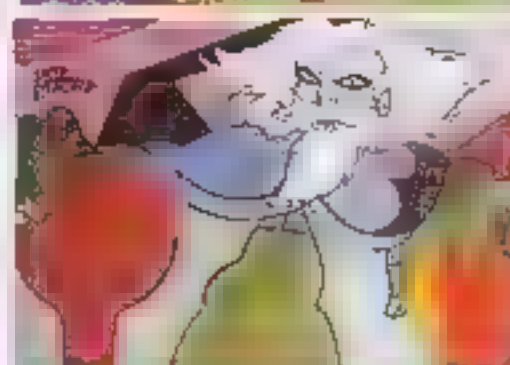
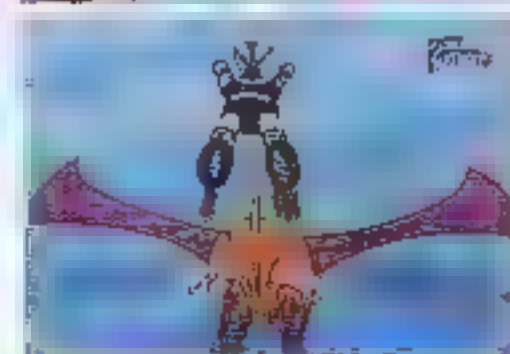
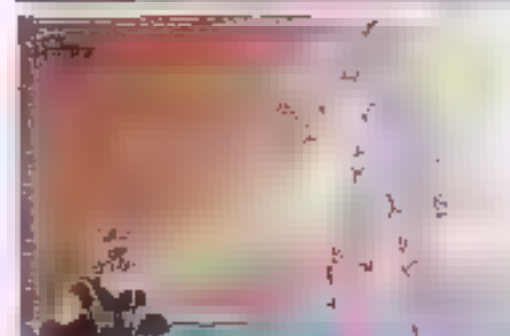
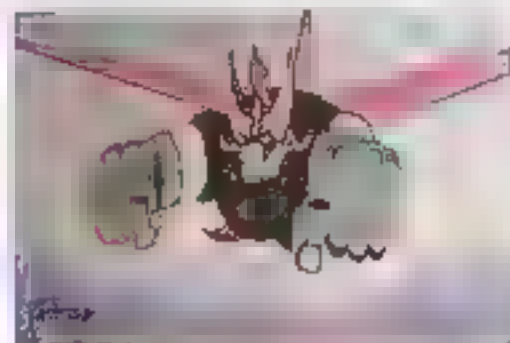
Anuncio en prensa de Súper
Mazinger Z



Escenas de los
dos primeros
mediometrajes



Fotocromos de la película,
dibujados y pintados
entonces para la ocasión





Los años 80. La revolución del vídeo

Tras *SuperMazinger Z*, estrenada en el último año de la década, comenzaron los ochenta, una década muy rica en estímulos para aquellos pequeños fans del coloso mecánico, que se encontraron con muchas otras series, con la explosión creativa en la música y en la moda y en tantas otras cosas en España. Comenzaban a crecer, acercándose a la pubertad o la adolescencia con las distracciones que esa etapa de la vida supone.

Ninguno la olvidaría, eso sí, pero los más impresionados por aquella serie de su infancia seguirían alerta por si aparecía de nuevo en la tele.

Pero eso no sucedió. Se guardaron como reliquias los rastros de la serie en forma de álbumes, cromos, barajas de cartas o cómics, y no me refiero a los del dibujante valenciano Sanchís (creador del gato Pumby) que dibujó las aventuras del robot rojo, aquella imitación taiwanesa... aunque a falta de pan, buenas fueron esas tortas. La impresión que les dejó la serie sería ya eterna, pero Mazinger Z parecía haber pasado a la historia, sin más vida que la de los recuerdos.

Aunque la experiencia primigenia de Mazinger Z había pasado, nadie se imaginaba un hecho que estaba a la vuelta de la esquina, que cambiaría la relación que se tenía con la televisión y con el cine.

Como hemos comentado, hasta los setenta, los momentos de experiencia televisiva eran únicos e irrepetibles y eso era parte de su magia. Toda la programación hasta entonces había sido vivida de ese modo en una relación puntual, que dependía de los todopoderosos programadores y de la disponibilidad de espectador en un horario concreto. Mazinger Z se emitió pocos años antes de que cambiara ese tipo de relación con la tele y, aparte de otras muchas razones, esta fue una que colaboró en su conversión en un mito. Eso iba a romperse poco a poco con la aparición a principios de la nueva década de un artefacto al que llamaban magnetoscopio, pero que se comercializó y popularizó con otro nombre: el vídeo.

Aunque tímidamente, el nuevo aparato se fue colando en los hogares y convirtió la experiencia televisiva en algo que se podía posponer, por la capacidad de grabar los programas en aquellas cintas magnéticas. Y la relación con la tele cambió para siempre. Había nacido la posibilidad de programar nosotros mismos los contenidos de la tele de casa y, aun una mayor revolución, la de poder grabar los programas para disfrutarlos cuando quisiéramos y tantas veces como nos apeteciera (aunque los primeros aparatos que salieron, no todos tenían la función de grabación). A los ejemplares que empezaron a verse en las casas no se les sacaba todo el

Versión betamax del segundo volumen





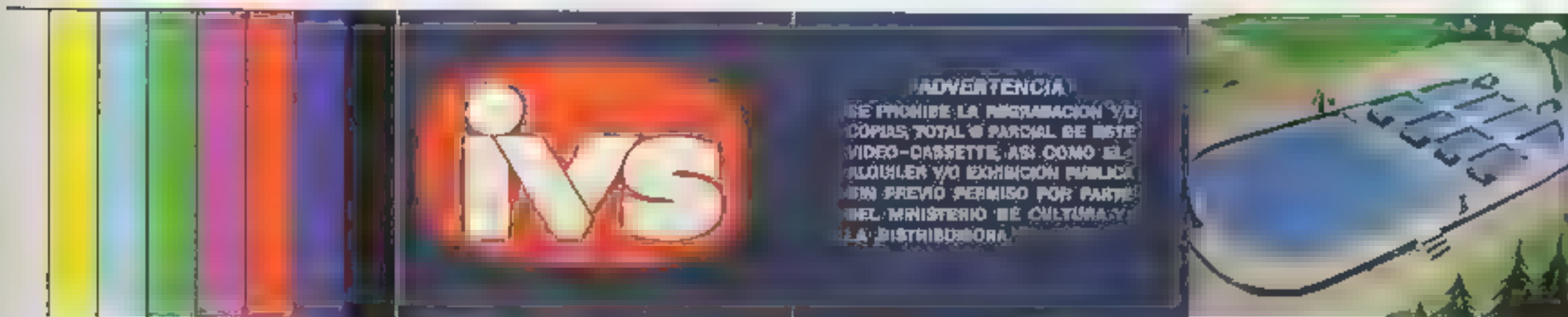
partido al principio, pero se aprendió pronto... excepto algunos miembros de la generación anterior, que nunca aprendieron a programarlo.

En los primeros años, como ya ocurrió con el televisor, pocos podían adquirir el aparato en cuestión por el prohibitivo precio que tenía para la mayoría de las familias (unas 100.000 pesetas de la época), lo que lo convertía en un objeto de lujo. Pero como suele pasar, los precios se ajustan al aumentar las ventas. Cuando vimos lo que podía hacer el nuevo aparato, el que no tenía uno se convirtió en visita asidua del vecino o familiar que lo tuviera.

Pero por atractiva que fuera la novedad, el verdadero gran descubrimiento se dio cuando, deambulando por los pasillos de esos nuevos negocios llenos de carteles de cine, que proliferaron como las setas a principios de la década -los "videoclubs", descubrimos unos estuches con dibujos de Mazinger en la portada (los de los libros de Ediciones Junior, los puzzles, los álbumes de cromos), y si les dábamos la vuelta anunciaban que contenían ¡nada menos que cuatro episodios de la serie!... Al anteriormente niño le dio un vuelco el corazón.

Encontrábamos uno en el videoclub del barrio y otro ejemplar en el de más allá, en formato vídeo 2000 (¿alguien se acuerda del vídeo 2000? Seguramente sí), otros en Betamax y más tarde en VHS. Porque aquellas ediciones salieron en plena guerra de formatos, que ganó el VHS por razones comerciales, como que las cintas podían contener el doble de minutos de grabación, mientras el 2000 pasó, con el Beta, a la historia.

Mientras tanto, pudimos disfrutar de un reencuentro con las queridas imágenes de la serie, cinco, seis o siete años después, en cualquiera de los formatos, daba igual. La edición de los episodios de TVE había sido una apuesta de la distribuidora navarra de vídeo IVS (Internacional Vídeo Sistemas), cuyo logo y musiquilla de presentación se asociarían a la experiencia Mazinger de aquellos años 80. Y esta vez podíamos parar la imagen, parpadeante en la pantalla. Pudimos rebobinar y volver a ver y adelantar para buscar nuestro episodio preferido o la escena concreta que tanto nos llamaba la atención. Una gozada, aunque nada fuera igual que la primera vez y que aquellas cintas se estropearan pronto, por el mero uso.



En esa experiencia de visitar Mazinger Z, se dieron dos fenómenos: el aparente "desengaño" cuando volvíamos a ver lo que tanto nos impactó de pequeños, que habíamos idealizado en esa relación de instante mágico que teníamos con la tele antaño, cosa que se evitaba del todo o en parte si



nos tocaba una cinta con episodios mejor dibujados y animados. En cualquier caso, para el verdadero fan, esa es solo una fase, como una gripe pasajera, porque los motivos que nos unían a Mazinger iban más allá de los aspectos de calidad formal de la animación.

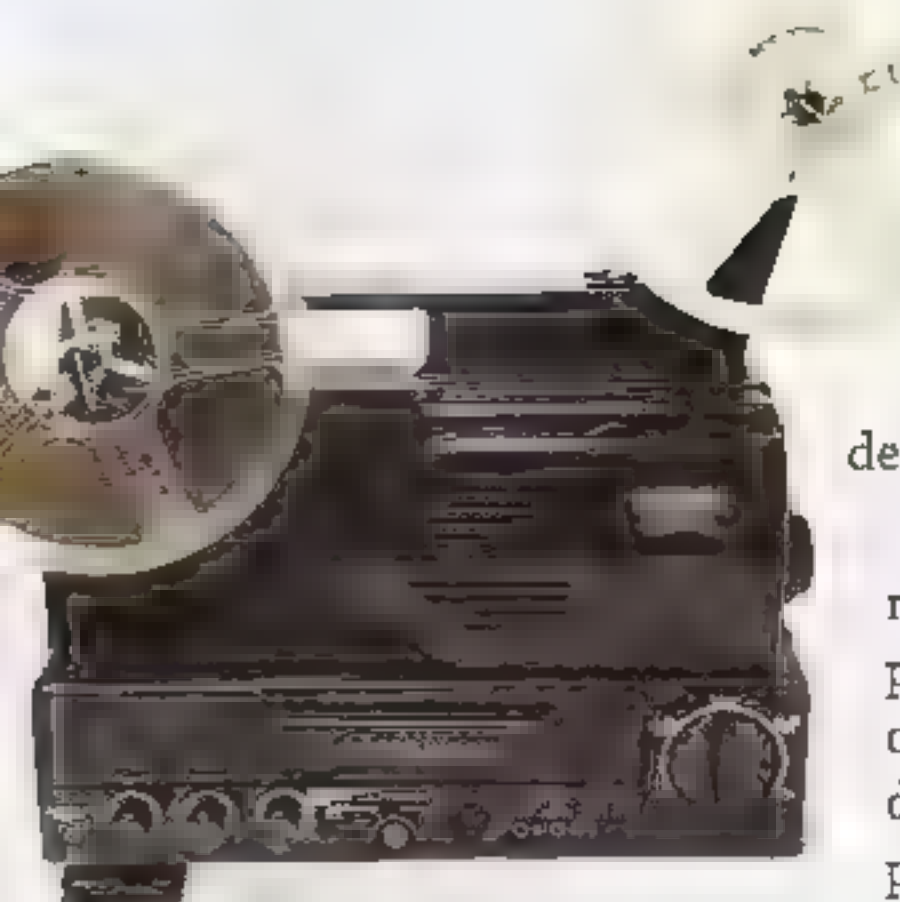
La revolución tecnológica audiovisual no había hecho más que comenzar y el producto Mazinger Z se unía a ella. A finales de los setenta y en los primeros ochenta, solo unos pocos habían conseguido tener algún episodio de la serie en casa, en formato celuloide, en aquellas bobinas de súper 8, poseídas por esos pocos afortunados que lo habían conseguido por circunstancias que no eran habituales para la mayoría, al no comercializarse de forma masiva.

Antes de la aparición del vídeo casero, existieron unas bobinas de súper 8 mm, que fueron comercializadas por Alex Films, para uso doméstico. La empresa ya había sacado al mercado otras series infantiles de éxito. Se editaron bobinas de celuloide con episodios casi completos (ningún episodio estaba completo) -de 120 metros-, o bien con partes o escenas de los mismos, de corta duración, en bobinas de 60 metros. La existencia de estos dos formatos fue debida al elevado coste de las películas, por lo que se pensó en esta especie de ediciones reducidas. Las películas se vendían, en una limitada distribución, en tiendas de fotografía y en algún gran almacén. Se hizo una edición de los míticos diez primeros episodios de la versión de TVE, aunque todos llevaban la misma carátula: parte de la portada del primer volumen del cómic de Ediciones Junior. Fue un raro placer para pocos y privilegiados niños disfrutar a Mazinger Z en casa y en pantalla grande, casi todas las veces que quisieran (y digo casi porque dependían del proyector de sus padres, y que estos quisieran ponerla otra vez...).

El vídeo había superado eso, al hacer accesible el consumo masivo en un formato de calidad limitada, pero que permitía las suficientes prestaciones en su momento. La revolución que supuso el vídeo en los ochenta cambió muchas cosas de nuestra relación con el arte audiovisual, incluso conllevó una paulatina desacralización de nuestra relación con la sala de cine, poniendo fin a una época, a una larga historia que venía de décadas atrás.

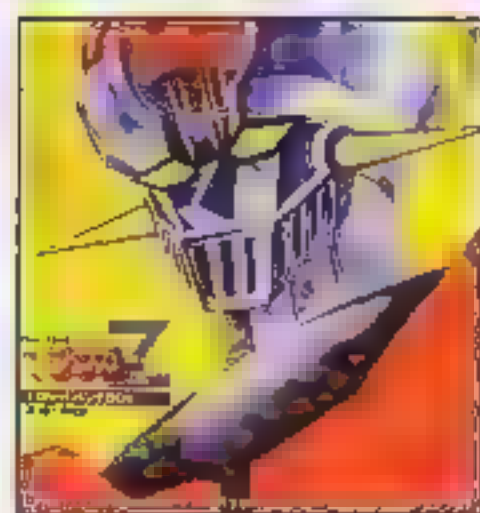
Después llegaron nuevos formatos, como el Láser Disc, a finales de los ochenta y principio de los noventa, en busca de mayor calidad de vídeo y audio, pero el formato no cuajó por el coste de los discos y del reproductor, por la poca oferta disponible y por no ser los discos grabables. Aun así, nuestro Mazinger Z tuvo su edición en Láser Disc, aunque dentro del mercado japonés exclusivamente.

El encuentro con las cintas, mejor dicho, con la carátula de los estuches de VHS en el expositor de cualquier videoclub había marcado el momento siguiente en la relación con la serie, de muchos de los que la vivieron la primera vez en 1978. Seguramente ya no estaban todos, porque muchos al





crecer se quedarían con esa primera y única experiencia, que después rememorarían con cariño y con una leve sonrisa, característica del que mira atrás. Pero no más. Tal vez porque lo prefieran así, o por cualquier otro motivo. Pero para los que alquilaron las películas, tal vez más de una vez, se abrió la nueva etapa, un paso más allá, que los fue convirtiendo de nostálgicos puros a aficionados de un producto de la cultura de nuestro tiempo, sin perder de vista nunca la nostalgia de ese momento de su infancia, fueran conscientes o no. En el inicio de la década siguiente, la misma distribuidora sacó los episodios de la versión de TVE, vaya, de la única que conocíamos, hasta el episodio 24, en 12 volúmenes para la venta directa, a razón de dos episodios por volumen, en vez de los cuatro que aparecieron en su primera versión para alquiler, por evidentes razones comerciales. Los restantes episodios nunca se editaron en vídeo. Pudimos tener por primera vez en casa la serie, aunque no fuera completa. Además, años después, nos alegramos de que se hubiera producido esa comercialización en VHS, como fuente principal y única de los audios del doblaje español de Sonigraf. La serie, como tal, nunca volvió a editarse en España. Si ya la compraron en ese año 91, remacharon otro tornillo a su condición de aficionados de la serie, convertida ya en icono. Esa experiencia no se producía ya en grupo, con los amigos de la escuela o del barrio, que seguían al unísono la serie mientras se emitía cada sábado. Ahora era algo menos grupal, o directamente individual. Y de esos individuos se hicieron los aficionados, coleccionistas, *mazin-freaks*, o como se les quiera llamar, y estuvieron en soledad o pequeños grupos hasta el gran encuentro que supuso la revolución tecnológica de la siguiente década. La pervivencia del mito está asegurada en ellos.





Los años 90. La revolución de internet

Esa característica tan especial y determinante en muchos de los aspectos que hemos venido comentando de que España solo tuviera dos canales de televisión, se acabaría justo al comenzar las emisiones de los nuevos canales privados, en el primer año de la nueva década, merced a la Ley de Televisión Privada del año 1988. Era probable que alguno de los nuevos canales se decidiera a recuperar series que habían tenido éxito en las décadas anteriores para formar parte de su programación, y una serie con tanto carisma como Mazinger Z tenía posibilidades de ser repuesta.

Esas posibilidades se concretaron en la decisión de la nueva cadena Tele5 (hoy *Telecinco*) de reponerla dentro de su programación infantil del fin de semana en el año 1993. A mediados de ese año, se comenzó a emitir dentro del espacio "Telebuten". Por fin había llegado el acontecimiento, pero... la serie que volvía a las pantallas no era la versión reducida y doblada para TVE en los estudios Sonigraf de Barcelona: se había decidido la emisión íntegra de la serie y, por tanto, no había doblaje disponible en español. Como redoblarla entera hubiera sido una inversión de dudosa rentabilidad para una cadena de televisión que empezaba, se decidió usar una de las versiones dobladas en Hispanoamérica en la década anterior: el llamado doblaje Arait (por la empresa distribuidora que la trajo, Arait Multimedia) que es el único doblaje español (de América) completo y regular. Al poco, Tele5 decidió emitir también episodios de lunes a viernes, incluyéndolos dentro del programa "A mediodía, alegría". Una ley que por aquellos días quiso limitar los contenidos "violentos" en horario infantil, llevó la emisión de la serie a las 7:30 de la mañana, aunque con cierta informalidad de horario, para más inri.

Por fin la serie había vuelto a la pequeña pantalla quince años después, pero de una manera tan diferente y accidentada que su reposición se puede considerar mermada por la forma en que se produjo. En primer lugar, con un doblaje foráneo, que suponía un cambio significativo hasta en algunos de los nombres de los protagonistas. En segundo lugar, en un horario interpestivo y cambiante, que hacía difícil seguirla. En tercer lugar, en muchas de las emisiones se cortaron los créditos de entrada y/o de cierre de los capítulos, cuando no fueron cortados por la publicidad. Las emisiones acabaron en 1994. En una segunda etapa, Tele5 volvió a emitir la serie completa, a partir del 21 de septiembre de 1997, aunque en el mismo infausto y madrugador horario, que se cambió el 5 de octubre para pasar a emitirse a las 9 de la mañana. Ese mismo año, la cadena autonómica andaluza Canal Sur compraba los derechos para emitir tanto la serie completa como *Gran Mazinger*, inédita en España, ambas con el mismo doblaje español latino. El canal andaluz llegó a emitir incluso *Grendizer*, considerada la tercera parte de una trilogía robótica de Go Nagai, y que tiene a Koji Kabuto entre sus personajes, mientras que Tele5 hizo un intento de emisión con *Gran Mazinger*, que quedó interrumpido al no emitirse completa. De todas formas Canal Sur emitía los episodios a primera hora, seguramente por las mismas razones que Tele5. El



canal autonómico valenciano había emitido también Grendizer, con su nombre francés, es decir, Goldorak.

En esta segunda etapa de finales de los noventa, una televisión autonómica más, la catalana, también emitiría íntegra la serie, pero más de un año más tarde, el 9 de enero de 1999. ¿Por qué este retraso con respecto a las otras televisiones? El motivo fue que *Televisió*

de Catalunya había decidido redoblar la serie completa al catalán. El resultado fue un doblaje muy digno, en cualquier caso superior al latino disponible hasta ahora en las reposiciones de los noventa, aunque para eso siempre habrá gustos y disgustos. La emisión de la serie se realizó de manera diaria, en su segundo canal, *Canal33*, a eso de las 14:30 horas, entre las series animadas *Bola de Dragón* y *Dr. Slump*, del rey de los noventa en el anime -al menos en popularidad-, Akira Toriyama. Se emitió dos veces seguidas completa, al decidir no emitir *Gran Mazinger*, suponemos que para amortizar el coste del redoblaje.

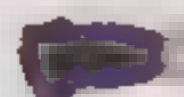
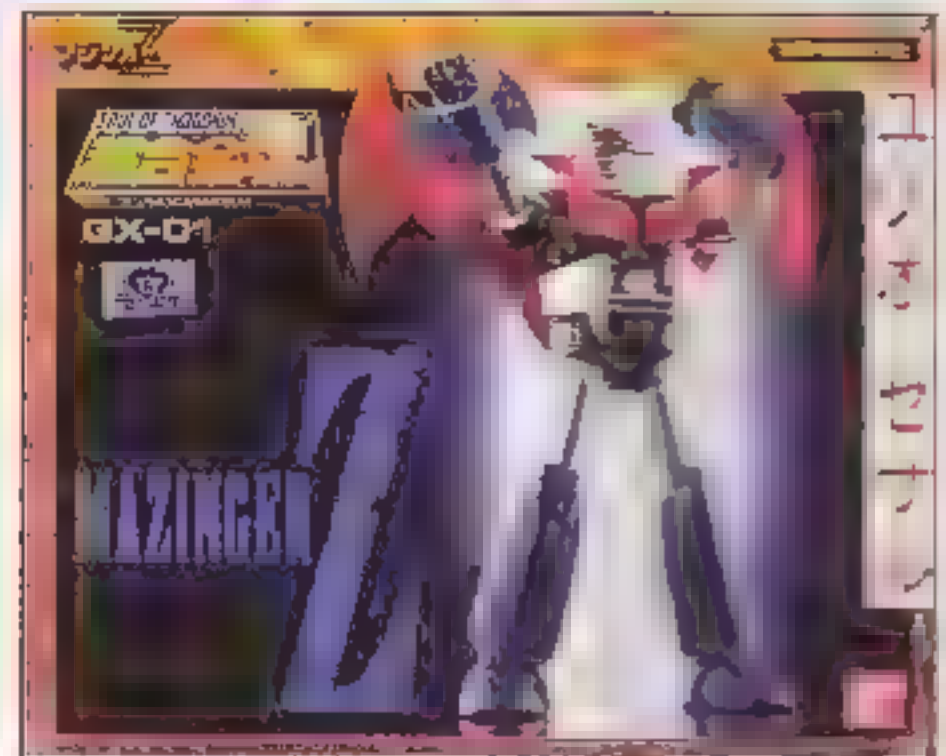
Todas estas reposiciones de la década, aparte de hacernos descubrir que la serie que vimos estaba muy incompleta y de permitirnos ver por fin su verdadero final, dieron lugar a un verdadero *revival* de la serie, que hizo que de nuevo se escribieran reportajes sobre Mazinger Z en las revistas de anime y manga, que se podían encontrar en las tiendas especializadas, otro negocio en pujanza en los noventa. Y no solo eso. Pudimos encontrar muñecos, *gadgets*, camisetas, pósters... un variado *merchandising* oficial que llevaba año de fabricación reciente. A destacar las figuras de la serie "Soul of Chogokin" de Bandai, verdaderas -y caras- obras de arte, semimetálicas y articuladas, que se empezaron a comercializar en 1997. En el mercado del vídeo, salieron las películas inéditas de Mazinger Z y *Gran Mazinger*, al que ya empezábamos a conocer por la literatura de los reportajes de las nuevas revistas. La



Revistas de Mazinger



Figura de Mazinger Z de Bandai



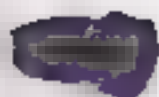


empresa Selecta Visión, que sigue editando anime de calidad hasta nuestros días, lanzó los VHS de *Mazinger Z contra Devilman* y *Mazinger contra el General Negro*, redobladas para la ocasión. Pocos recordábamos -o vagamente- que quizás ya las habíamos visto fusionadas en aquella película del 76 que llamaron *SuperMazinger Z*. Después saldrían todos los medimetrajes u *ovas* (*original video anime*) de Gran Mazinger y Grendizer.



Este primer *revival* de Mazinger Z (y del resto de los robots de Nagai), se produjo como vemos de manera accidentada y dispersa, pues no en todos los casos canales de ámbito nacional emitieron lo mismo. El cambio de doblaje y los horarios y formatos de emisión aguaron el gran acontecimiento. Comparativamente, el estreno en video para el alquiler en los primeros años ochenta había tenido más repercusión entre los niños del 78 que ahora empezaban a llamarse aficionados o fans, ya que puso de nuevo en la pantalla los mismos episodios que vimos en aquella brillante primera vez, aunque no fueran todos. La tan soñada reposición de Mazinger Z llegó de esta forma, así que -de alguna manera- siguió siendo soñada hasta nuestros días aunque el paso de los años juega en contra, de tal modo que muchos fans, cansados de una espera eterna y muy posiblemente infructuosa, ya hace tiempo que tomaron cartas en el asunto, con los elementos que les proporcionó la verdadera revolución de la década. Compartiendo miles de horas de conversación y materiales durante años de aprendizaje y trabajo personal o conjunto, lo lograron de forma autónoma, aunque no en forma de reposición. Esa revolución se llamaba internet.

Desde que la red llegara a las casas de todo el mundo, el trabajo, el ocio y la misma vida cambiaron para siempre. Sea a través del acceso por marcación (*dial up*) del principio o por banda ancha de nuestros días (*adsl*), se pudo tener fácil acceso a contenidos en forma de "páginas" temáticas sobre el héroe mecánico de los setenta, al principio toscas y con meros contenidos generales, como la presentación de la serie, personajes, con pocas imágenes de calidad discreta y poco interactivas. Aun así, nos parecía una maravilla poder acceder a ellas. Con la aparición de los motores de búsqueda o buscadores, el acceso se agilizó. Pero la revolución no cesa y se ultima cada día. Con el *chat*, se produjo el descubrimiento y la comunicación entre aquellos niños a los que tanto marcó la serie, que intercambiaban por primera vez



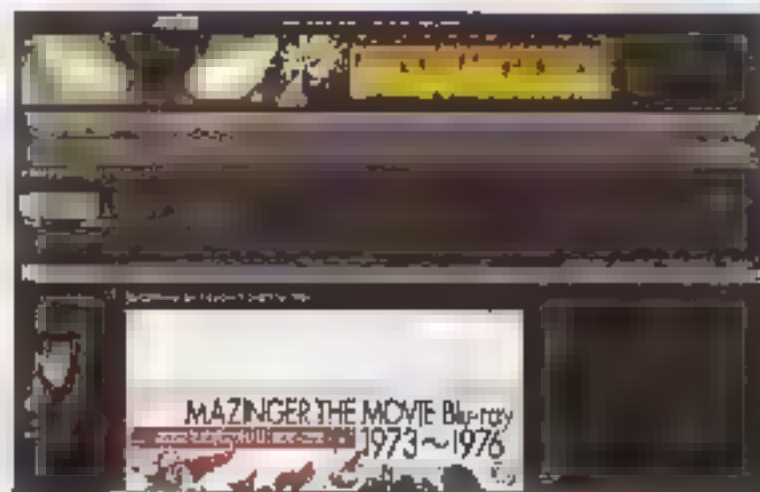
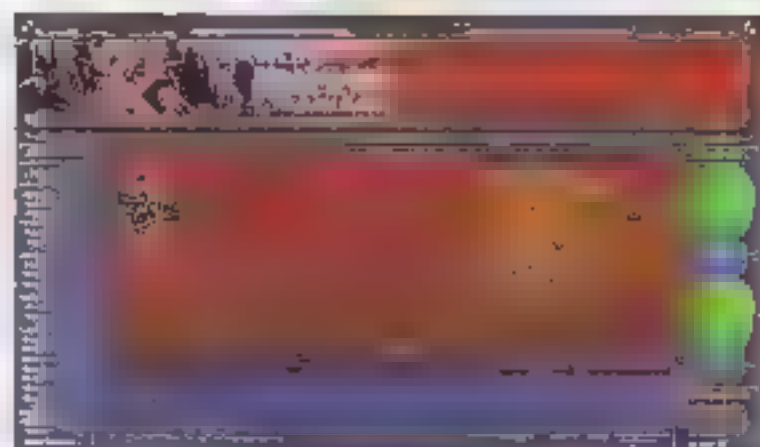
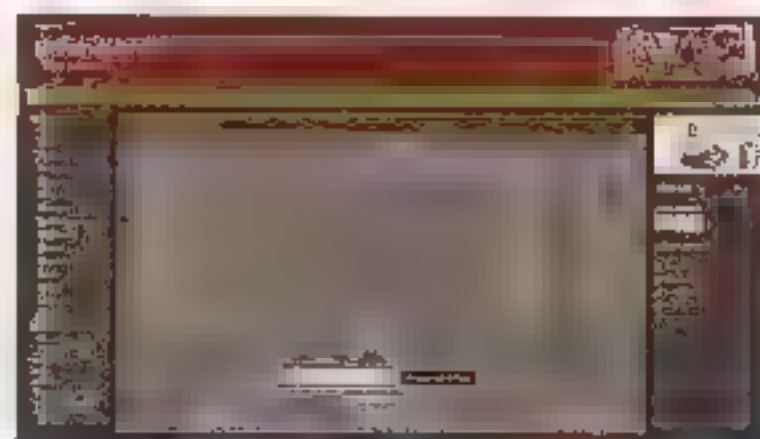


comentarios y vivencias y que se sintieron miembros de un heterogéneo y numeroso grupo. Esa tecnología se superó aún más con la que permitió la posibilidad de intercambio de contenidos, alojados en servidores de pago o gratuitos (computadores centrales con memorias inmensas) a la que se llamó P2P. Los proveedores de esas centrales permiten a los usuarios colocar en red archivos de todo tipo. Gracias a esas tecnologías, aficionados de todo el mundo pudieron intercambiar material, a la vez que mantenían conversaciones en las que realizaban peticiones o las satisfacían, solventaban dudas o creaban proyectos ambiciosos: los foros situados en esas páginas temáticas. La creación de portales soporte con acceso gratuito a contenidos audiovisuales, permiten ponerlos ("colgarlos") de manera sencilla para que cualquiera, con teclear unas pocas palabras, pueda ver y escuchar cosas que se tendrían que haber buscado afanosamente hace no tantos años... Se han superado obstáculos, inventado nuevas aplicaciones y conseguido lo impensable. Más allá de la era atómica de la que hablábamos al principio de este capítulo, la revolución tecnológica en el ámbito de las comunicaciones ha supuesto la aparición de un nuevo mundo. Al principio, los principales logros de los foros fueron los relacionados con compartir la afición a todo lo relacionado con Mazinger y su género, pero el altruismo y la generosidad espontánea de integrantes de un grupo grande de aficionados con intereses comunes, que ni siquiera se conocen, permitieron y permiten la realización de muchos deseos, como conocer datos de la serie y de su emisión, del doblaje, episodios, etc., y obtener imágenes, archivos de audio y vídeo, pero sobre todo estar al día de todo lo relativo a su afición común, en tiempo real. Para aquel que vio la serie en su infancia, y se convirtió en "aficionado" o "fan" después, como usuario de ese invento de uso común desde esta década de los noventa (el ordenador personal) no es raro tener una gran carpeta con el nombre de "Mazinger Z".

Como vemos, la inquietud nacida con el descubrimiento de la serie, fijada por todas las sensaciones que hizo vivir a toda una generación, ha tenido salida a través del tiempo, en sucesivos avatares, siempre de la mano de los avances técnicos. El interés y el gusto por la serie en sí y por la época en que la vimos, también, se ha movido a lo largo de las décadas, cambiando con los tiempos, pero ha hecho que su influjo permanezca hasta nuestros días, consiguiendo una verdadera pervivencia de la serie. Desde aquel instante mágico e irrepetible de los sábados, que era la única forma de relación con la televisión hasta los primeros años ochenta, a la posibilidad de acceso, almacenamiento y hasta transformación de los contenidos de los programas que tenemos hoy día, pasando por la posibilidad de alquilar o comprar aquello que nos ha gustado o de volverlo a ver en reposiciones, mucho ha cambiado todo. Pero Mazinger Z permanece.



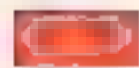
Koji Kabuto en apuros más allá de la pantalla...





Rastros por España hoy

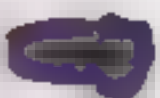
Terminamos este capítulo, que ha pretendido hacer un recorrido al estreno de Mazinger Z en España, su gran impacto y su influencia como uno de los iconos asociados al final de aquellos años setenta, con una muestra completamente aleatoria y puntual de imágenes de su presencia posterior y hasta nuestros días, en todo tipo de manifestaciones artísticas, culturales y sociales, en ámbitos que van desde lo más personal (murales en las casas o tatuajes) a lo asociativo (agrupaciones, certámenes), pero sobre todo en lo artístico, de una manera espontánea y en todo tipo de soportes y lugares. Y eso dejando aparte las sucesivas oleadas de *merchandising* que se han venido dando, que siempre se renueva, reproduciendo al robot con nuevos estilos, en todo tipo de objetos.



1- Magnífico trabajo en gráficos, o renderización de una imagen virtual de Mazinger Z en la Gran Vía madrileña, que corrió como la pólvora por internet y se reprodujo en multitud de formatos y objetos. Es obra de José Manuel Liebana.

2- Figura anónima de gran tamaño, ubicada en una parcela de la localidad de Bargas (Toledo).

3- Otro Mazinger gigante en un centro comercial de Alcoy (Alicante), en 2013.





4- Gran cuadro, lleno de inspiración y detalle, del pintor cordobés José Luis Muñoz. La obra retrata la cabeza del coloso mecánico y reproduce de manera muy lograda las texturas asociadas con el metal y un gran número de detalles que la hacen "realista". Al lado de la cabeza de Mazinger, un niño con el uniforme de Koji Kabuto rediseñado, que no sabemos si es el hijo, o un familiar o conocido del pintor...

5- Comparsa de Mazinger Z (todos sus integrantes visten un elaborado uniforme, reproduciendo al robot) en la localidad gallega de O Morrazo, en 2010.

6- Figura gigante de Mazinger Z, a modo de falla del barrio de San Frontis, de la ciudad de Zamora. Es la más reciente de las manifestaciones del robot en la cultura popular (agosto 2013).

7- Mural de Mazinger Z en la pared de una habitación, en un domicilio privado.

8- Gran Mural de Mazinger Z en un muro del patio de la Casa Natura (<http://www.youtube.com/watch?v=SNNuTIMMj6o>)

9- Mazinger Z y Afrodita A en una falla de Valencia en 2001, dedicada a los dibujos animados de los años 70.

10, 11 y 12- Diversos *graffitis* de Mazinger, en diversos puntos de la geografía española.

13- Mazinger hecho de latas de refresco, coloreado y montado sobre el techo de una casa.

14- Dibujo *graffiti* de Mazinger, Baron Ashier y Koji Kabuto en la puerta metálica de una cochera o garaje

15 y 16- Tatuajes de Mazinger en un brazo y una pierna.

Algunas figuras realizadas por aficionados.



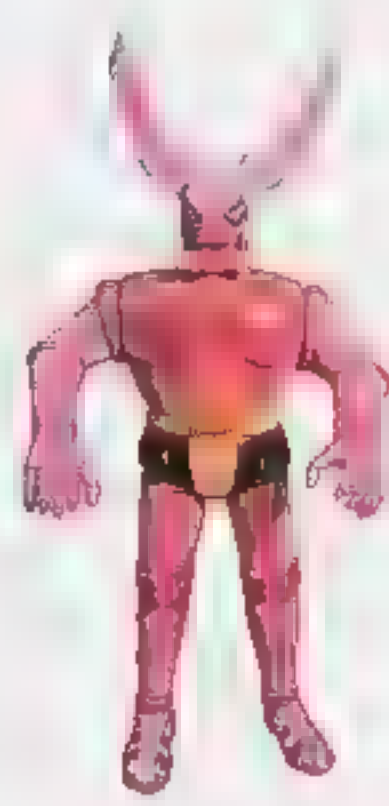
Demos F3 por S squet



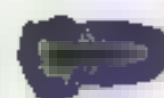
Baras K9 por S squet



Grengus C3 por Jifgif



Glossam X2 por Jifgif







Parte II

La animación de un robot milagroso





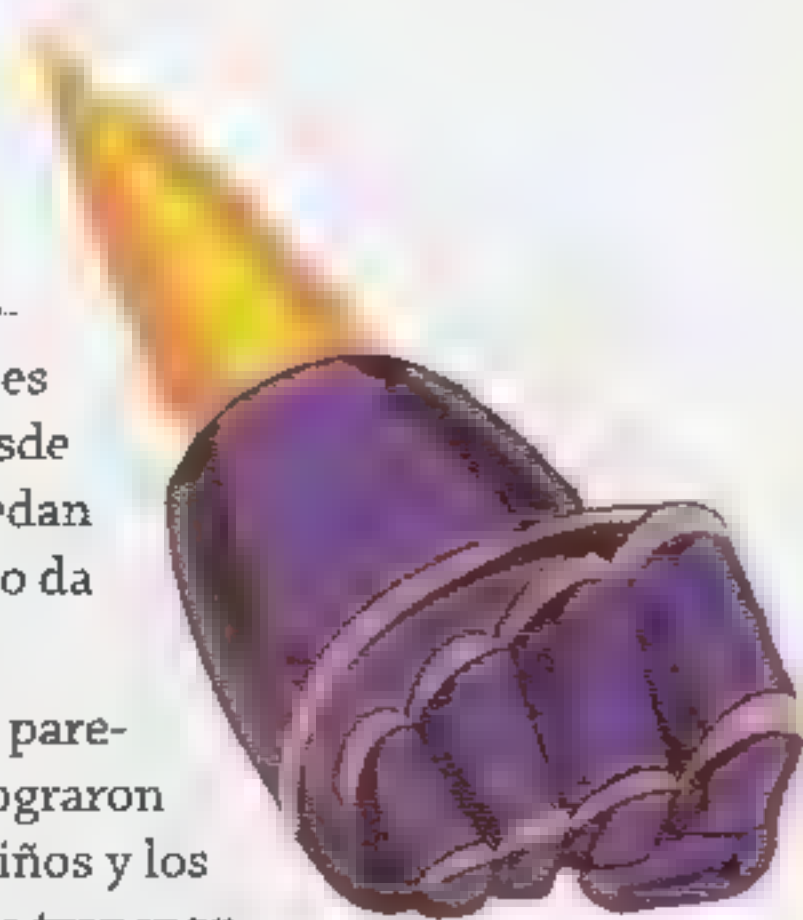
■ Introducción

Si uno rememora la experiencia que tuvo viendo Mazinger Z, el recuerdo de la animación será seguramente tan brillante e impactante como el resto de los aspectos de la serie. Es muy posible, no obstante, que si vuelve a verla muchos años después, con todo lo recorrido en animación desde entonces, le parezca algo tosca y estática.

El anime de los años setenta, recordemos, se realizaba con técnicas artesanales, que parten del dibujo hecho a mano, integrado en fondos también dibujados a mano, con las limitaciones que ese proceso pueda tener. Entre esas limitaciones de la animación de la época, podríamos citar estas como las más importantes:

El poco movimiento de los personajes: vemos que solo se mueve la boca del personaje cuando habla o que los personajes no se acercan progresivamente al entrar en escena, sino que aparecen súbitamente. El movimiento se ve limitado muchas veces a una o dos extremidades a la vez, o la cabeza y una extremidad: dos focos de movimiento. El hecho de que las situaciones descritas en las tramas se limiten a mostrar la misma escena desde distintos puntos de vista o planos. El que las imágenes se quedan fijas a menudo, la repetición de escenas. El resultado de todo ello da una sensación general de limitación.

A pesar de todos esos “defectos” que, tras años de avances, parecen resaltar más hoy en día, muchas de esas series de antaño lograron transmitir la magia que crearon, consiguiendo con ello que los niños y los no tan niños vivieran por unos momentos unas historias que los transportaban a otros lugares, donde sucedían las aventuras o desventuras de sus héroes más queridos. La serie Mazinger Z logró plenamente su objetivo. La





sensación de acción trepidante llegó a sus destinatarios y les hizo disfrutar de lo lindo. Se puede decir que los *animados* dibujos del robot luchador dejaron la impronta de ser lo más fantástico, lo más avanzado y lo más estimulante que habíamos vivido hasta entonces en animación, aunque no nombráramos esa palabra en ningún momento.

Sin embargo, Mazinger Z adolecía de las mismas limitaciones de la animación de su época. Quizás las tenía en menor medida; quizás la acción que tenían los episodios de la serie, que se sucedía a gran ritmo y con escenas impactantes, supliera o disimulara que así era; o quizás la innovación que supuso en muchos aspectos, consiguió hacerlas olvidar.

Por entonces, el número de fotogramas por segundo de la mayoría de las producciones de dibujos animados era de unos seis. Así era por ejemplo, en los cortos tan recordados- de la productora norteamericana Hanna Barbera. Podía aumentar algo esa escala en otras producciones, percibidas como mejor animadas cuanto mayor fuera. En el caso de Mazinger Z se duplicó ese rango, lo que supuso ya un avance considerable.

Al margen de estos aspectos técnicos, una de las cosas que hacen a Mazinger Z única es el hecho de haber sido realizada por *varios equipos independientes de animadores*, por lo que la serie cuenta con una característica especial, de modo que se podría decir que contiene en sí o es la suma de varias "series". No solo el aspecto de los personajes varía de un episodio a otro, sino también la calidad o detalle del dibujo, de la animación y hasta la *realización* del guion en muchas ocasiones. Esta parte del libro tratará justamente esa característica tan poco habitual, así que, si alguien se preguntó entonces, o se ha preguntado en alguna revisión posterior de la serie, por qué su robot preferido cambiaba de aspecto, por qué en unos episodios el dibujo de los personajes era tan bueno y en otros no tanto, o cualquier otra duda sobre esta cuestión, intentaremos aclararla aquí.

Se ofrece por primera vez a los fans y en español el cuadro completo de créditos de la serie, solo publicado hasta ahora en Japón. La única excepción fuera del país de origen de la serie es una página web italiana, la *Enciclopedia*, que reproduce el cuadro, pero de forma incompleta e inexacta. El lector tiene por primera vez en sus manos ese cuadro técnico que explica el origen de la serie, un *cómo se hizo Mazinger Z*, donde podrá encontrar la explicación a los cambios internos que tiene y los diferentes estilos artísticos que la crearon.

Cuestiones previas

El manga original de Mazinger Z se publicó en la revista *Shonen Jump* el 12 de septiembre de 1972. Muy pocos meses después, el 3 de diciembre, se estrenaba en Fuji TV como serie de dibujos animados o anime.

Es justamente ese margen de tiempo tan estrecho, esa "prisa", entre ambos estrenos, el que dio lugar a la necesidad de contar con un gran equipo de animadores, trabajando a destajo todos a la vez, para poder realizar la adap-





tación animada del robot de Nagai a la televisión, en formato de serie semanal. Para el que conozca algo la cultura nipona, en concreto su vivencia por y para el trabajo, no será extraño constatar que este es un ejemplo más de la laboriosidad y la pasión que este pueblo pone cuando inicia un proyecto. Solo así podremos entender cómo fue posible dar lugar al milagro.

Más que a un equipo, se puede decir que se contrató a un ejército de animadores para poder conseguir la hazaña. Pero, y he aquí el matiz importante, la serie contó con equipos *independientes* que se repartieron la tarea, en vez de con uno solo, por grande que pudiera haber sido.

Es este un hecho que, como decimos, es completamente inusual y único.

En los departamentos de animación de cualquier productora es cuestión prioritaria el fijar el diseño de personajes de la animación que se va a crear. Se van haciendo ensayos para quedarse con la versión escogida, que será la que se vea y se mueva en la producción animada. Las primeras reuniones de producción de Mazinger Z, en las instalaciones de la Toei Doga (Toei Animation en su versión internacional, que pasa a ser el nombre oficial de la compañía a partir de 1997), dieron lugar al diseño escogido del robot para su versión animada. El aspecto de Mazinger Z en el manga de Go Nagai y el finalmente elegido para la serie difiere considerablemente. Una vez que los redondeados paneles pectorales del robot gigante pasaron a ser rectilíneos, por dar solo un ejemplo de las modificaciones que se hicieron, se decidieron las líneas maestras de los demás personajes y los equipos pasaron a la acción rápidamente.

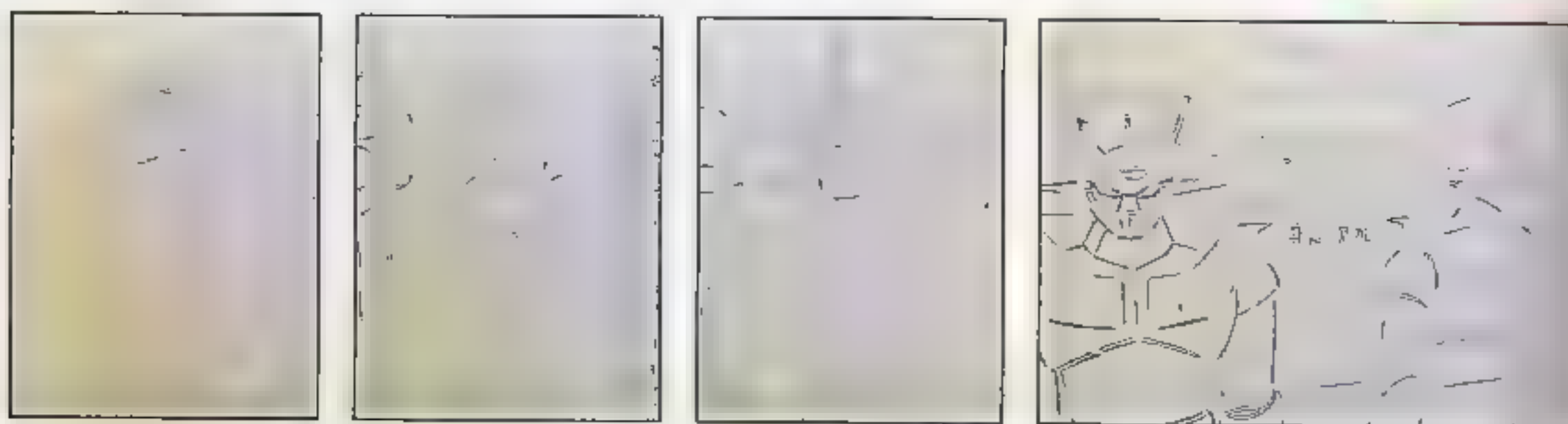
Y decimos líneas maestras porque si bien, como es deseable, todos los diseños están inspirados en ese patrón común, cada uno lo ha recreado con las suficientes variaciones como para que podamos hablar de *series* dentro de la serie. La condición de equipos de trabajo independientes iba a dar lugar a una característica que tiene Mazinger Z, que es difícil de encontrar en cualquier otra serie de la época o posterior: un diseño de personajes *independiente*. Semejante hecho hizo de la serie un conjunto heterogéneo de animaciones, con una *apariencia* de unidad y continuidad. Cuando en cualquier obra de animación se da este hecho es porque suele haber distintas épocas en la producción, y si cambian los animadores o se decide un cambio de estilo en esas temporadas, nos encontraremos con variaciones. Pero en Mazinger Z este hecho se da en una serie sin temporadas ni etapas -aunque sí las distingamos en otros sentidos- de modo que, en referencia a la creación artística, estamos ante una labor coral.

A poco que revisemos el dibujo de cualquiera de los personajes principa



Acetato original de la serie





Bocetos originales de Mazinger Z presentados a la productora

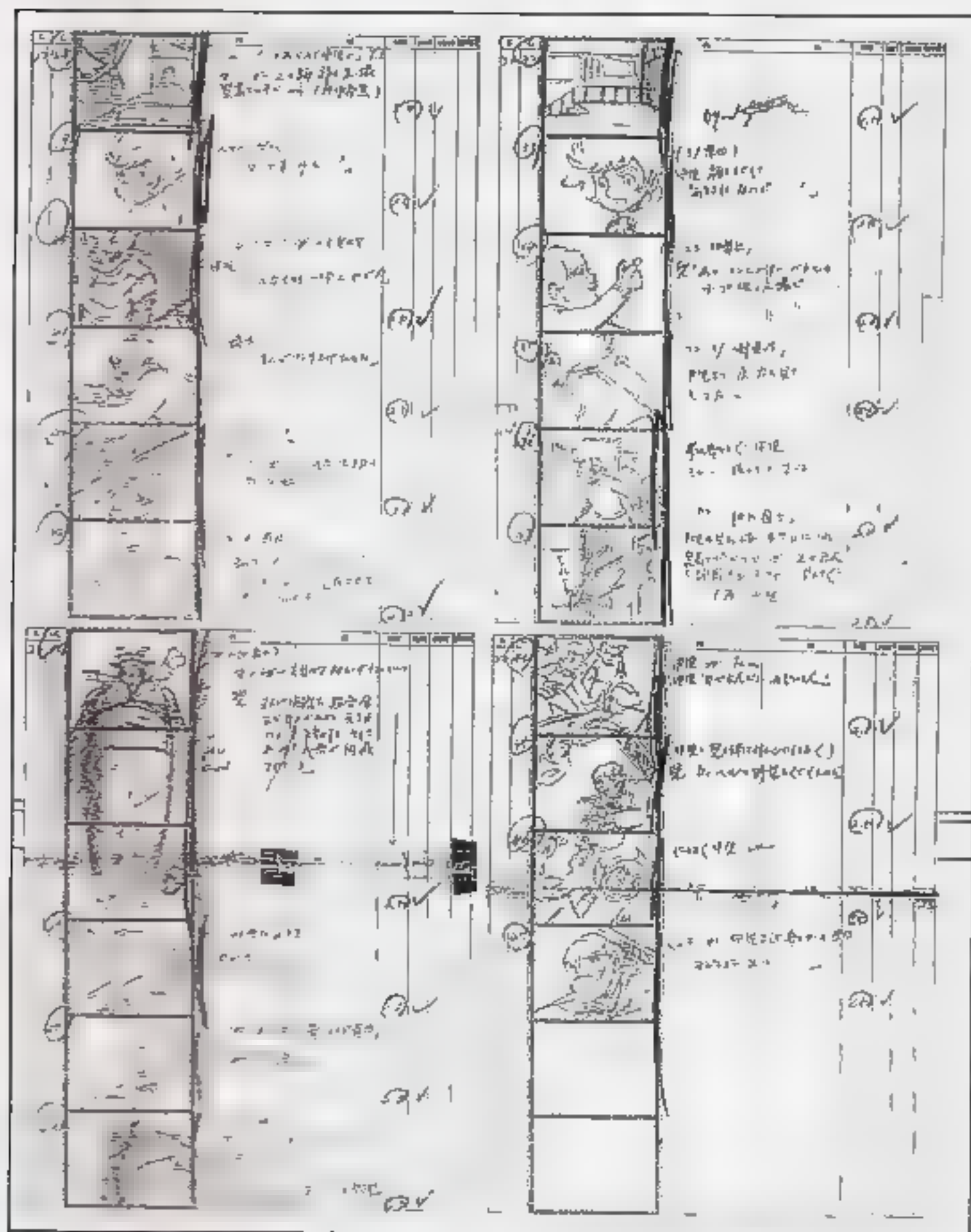
les, ya sea en las líneas, el color, los detalles e incluso el movimiento, nos daremos cuenta de las muchas fuentes creativas en las que bebe la serie. En esa revisión, constataremos también que los trazos que vamos viendo coinciden en otros episodios, de modo que podemos llegar a identificar estilos, aunque rápidamente perderemos la cuenta de cuántos son, por lo mezclados que están los episodios producidos por cada uno de los equipos y porque alguno generará duda en cuanto a su pertenencia a este o a aquel...

Storyboard de episodio 1

El caso es que la experiencia estética de la serie se hace, así, diversa. Si

consideramos esto desde nuestros días, es seguramente más un aliciente que un demérito, al menos para la mayoría. Del mismo modo que hoy sonreímos ante las limitaciones de la animación de aquellos años, que vistas hoy tienen su encanto, igual sucede con tanto cambio de estilo dentro de la serie: que esa circunstancia de su producción la ha enriquecido, al fin y al cabo.

En esta parte, vamos a hacer un recorrido por los equipos de animadores que crearon la serie. Fueron exactamente diez equipos principales y nueve secundarios para lograrlo (el hecho de llamar principal o secundario a un equipo es una clasificación arbitraria que yo propongo -como podrían hacerse otras- y proviene del hecho de que los primeros animaron un mayor número de episodios y los segundos un número reducido o tan solo uno. También es arbitrario el orden que se propondrá en la descripción de los equipos,



que podría haber sido cualquier otro). Iremos viendo algunos de los aspectos de la animación de cada uno de ellos, a través de una clave que nos permitirá hacer comparativas mediante un elemento concreto: el diseño de personajes.

La animación. La productora de Mazinger Z

La relación de la animación con el cómic (*manga* en Japón) es muy estrecha, tanto que los géneros que se distinguen en las series y películas animadas o *anime*, provienen del manga y desde el manga trasponen su extracción sociológica por edades, género -*Shonen* (para chicos) o *Shojo* (para chicas)-, clase social y hasta ocupación; y sus temas, que van del amor, la fantasía, el folclore, hasta la ciencia ficción, las aventuras o el erotismo. El medio de la historieta impresa es de una gran popularidad en su cultura, que llega en difusión a todas las capas de la sociedad y es el antecedente de las películas de dibujos en movimiento, o *Doga eiga*, término que fue desbancado y sustituido por el de *animeshon*, versión japonesa del vocablo anglosajón *animation*.

La historia de la animación japonesa arranca desde los últimos años cuarenta. Ya entonces destacaba el estudio *Nihon Doga*, fundado en 1948 y que cambió su nombre a *Nichido Eigasha* en 1952. Su buen hacer en aquellos primeros tiempos hace que otra compañía, llamada *Nichichido Eiga*, decida absorberlo en julio de 1956 con todo su personal. *Nichichido Eiga* decidió también cambiar su nombre por el de... *Toei Doga*.

La nueva compañía nace con la voluntad de hacer la competencia directa a Disney en la producción de largometrajes animados. En 1957 lanza su primera producción, *Koneko no rakugaki* (*Graffiti de un gatito*), pero no fue hasta el año siguiente cuando obtuvo su primer éxito *Hakujaden* (*Panda, la serpiente blanca*), primer largometraje en color de la animación japonesa que llegó a ser distribuido en Estados Unidos en 1961. La película resultó muy bella en su composición final, pero fue realizada en esos momentos de los primeros balbuceos de la industria, en que los animadores iban aprendiendo sobre la marcha, y el movimiento y los fondos eran aún muy planos. En la compañía colaboraron nombres tan prominentes como Osamu Tezuka, al que llamaban "el dios del manga", y Hayao Miyazaki. Al primero se le encargó la codirección del film *Saiyuki* (*El viaje a Occidente* o *Viaje al Este*) de 1960 y el segundo trabajó como intercalador en la producción *Wan Wan Chushungura* (*Rock, el valiente*), de 1963.

Pero los horizontes de Tezuka en la Toei Doga se quedaban pequeños y decide fundar su propia compañía: *Mushi Productions*, que se dedicó más bien al medio televisivo, y estrenó la famosa *Tetsuwan Atom* (*Astroboy* 1963-66). Estas nuevas actividades de la animación para la pequeña pantalla fueron el antecedente directo del modo de producción y organización del trabajo en un estudio de animación.

Koji lee un Manga
Shonen





Mushi Pro decide producir a razón de un episodio a la semana, y para poder conseguirlo se ve obligada a hacer uso de la llamada *animación limitada* (menos dibujos por segundo). Para superar las limitaciones del movimiento se introducen por primera vez recursos como las rayas horizontales para simular velocidad, dibujar gotas de sudor para sugerir emociones, etc., y se decide también introducir colores más vivos, abandonando los tonos paste que había tenido la animación hasta el momento.

Toei Doga, sin abandonar sus largometrajes, decide competir en ese mismo medio, copiando el mismo esquema de trabajo, y lanza la serie *Okar Shonen Ken* (*Ken, el niño-lobo*, 1963-65). Pero se le multiplicó la competencia ya que Tatsunoko Productions lanza *Meteoro* (1967-68), Television Corporation of Japan (TCJ) la serie *Tetsujin 28 go* (*Ironman 28*), y Tokio Movie Shinsa lanza *Obake no Q-Taro* (*Q-Taro the ghost*).

Ya en los años setenta, Toei Doga decide dedicarse preferentemente a la producción para televisión, medio que ya tenía mucha difusión en Japón. En esos momentos, la serie de más audiencia es de la compañía Tatsunoko Productions. *Kagaku ninja tai Gacchaman* (*La batalla de los planetas*) de 1972, con la que entabla batalla de audiencia ¿adivinan quién?... Mazinger Z (*Mazing Zetto*)

En la década anterior, se había iniciado la industria de la animación japonesa y siguió desarrollándose en los años setenta, cuando logra la mayor exportación de sus productos a todo el mundo. Ese estilo de animación parte de la necesidad de producir mucho y a toda prisa, con las limitaciones técnicas y de detalle que eso supone, a diferencia de los trabajos más pausados y cuidados que se dedicaban a la producción de largometrajes. Eso da lugar a un estilo determinado, al que pertenece de lleno Mazinger Z. El color vivo se adoptó definitivamente, así como los recursos y trucos de animación que había iniciado el Estudio de Tezuka, *Mushi Pro*.

Razones comerciales están en la base de esta forma de animar y de la efervescencia creativa de aquellos años. Otros desertaron de esas formas, por ejemplo Miyazaki abandonó el estudio y entro en *Zuiyo Eizo*, que conocemos como *Nippon Animation*. Poco después crearía junto a Isao Takahata la serie antecesora a Mazinger Z en España, *Marco, de los Apeninos a los Andes* - posteriormente se realizaría como creador en la calidad de los largometrajes de su Estudio Ghibli, donde pudo desarrollar la animación que quería.

Del popular manga se había dado el paso a la animación dos décadas antes, lo que supuso la necesidad de un lenguaje y unos recursos propios. Al pasar de los largometrajes a la producción en cadena para televisión, se dio lugar propiamente a la industria del sector en Japón. Hubo que sacrificar algunas cosas ya ganadas en ese camino y, de algún modo, la producción para televisión supuso una vuelta a los recursos del manga, de donde procedía la propia animación japonesa: las necesidades de producción rescataron modos de narrar de las viñetas que cuentan una historia usando determinados juegos de expresiones, líneas cinéticas para expresar movimiento, diferencias en el tamaño y el detalle de los dibujos (sombras, tramas), etc.





En ese contexto nació Mazinger Z, en medio de la carrera por el medio televisivo y con una animación hija del cambio industrial del sector desde finales de los sesenta. Se simplificaron las creaciones pero se logró la conexión con el público, y no solo por haber entrado en sus casas.

Diseño de personajes y fondos

A la hora de analizar la animación de una producción podemos fijarnos en multitud de aspectos. No obstante, el objetivo de este capítulo no es tanto ver los aspectos generales del arte de animar como un cierto análisis de las diferencias entre los equipos que crearon la serie Mazinger Z.

Los fondos de la serie son responsabilidad de tres dibujantes principales. Tsuji Tadanao, Tomoo Fukumoto y Makoto Yamazaki, sobre todo de los dos primeros. Ellos crearon un mundo en el que los personajes de Nagai podían vivir. Los diseños de los alrededores de las montañas Fuji, de los interiores del Laboratorio Fotoatómico, de la base del Dr. Infierno o de la fortaleza Salude de Ashler, así como la casa de Koji y Shiro, las profundidades del mar o el amplio cielo son algunos de los escenarios más importantes y recordados. Sobre todo el último. El manejo de los matices de colores hará de los cielos de Mazinger Z, incluso cuando aún no volaba, una de las señas de identidad de la serie, que tiene su papel casi como un personaje más, para desarrollar la intensidad dramática de la acción.

El diseño de personajes podemos clasificarlo a través de unas claves que van a intentar definir el estilo de cada uno de los equipos de animación.

Nos vamos a fijar en las distintas líneas que componen el dibujo de un personaje, sus formas geométricas incluso, que dan lugar al dibujo definitivo. Tiene igualmente importancia el color, tanto por la que tiene en sí, como por el nivel de detalle, volumen, realismo. Por supuesto, la capacidad de sugerir movimiento depende también de quienes dibujan, y es más o menos fluido en cada estilo.

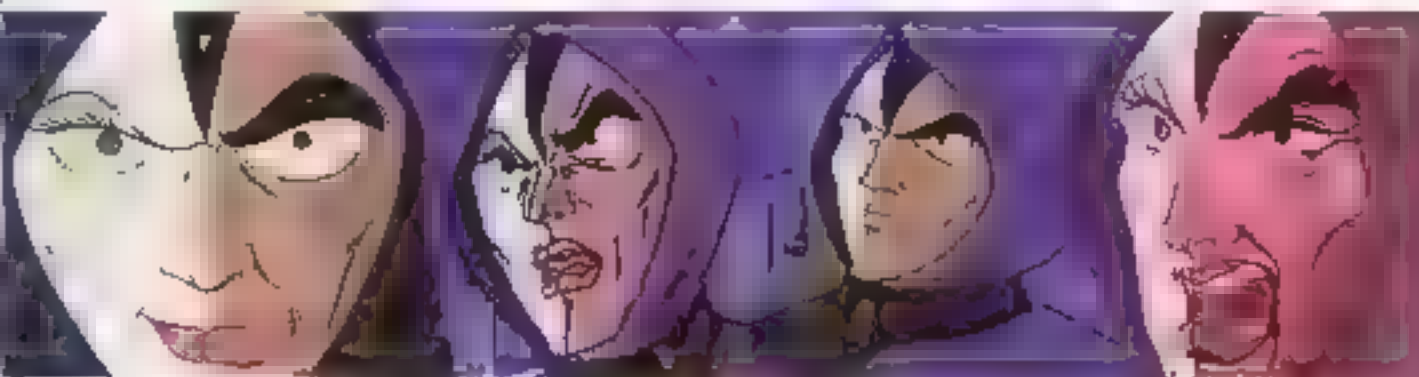
Igual ocurre con la proporción, que es la medida relativa a las partes de un personaje en sí, o en su relación con los otros personajes o con el fondo. La utilización de perspectivas en los planos de los personajes introduce verdaderas diferencias entre los animadores: no es lo mismo ver actuar a un Koji Kabuto en plena acción, en un dibujo donde se presente al piloto de forma plana y simple, sin apenas detalle de la cabina, que unas tomas o planos hechas desde diferentes puntos de vista, por ejemplo en una determinada posición dentro del planeador, como la "toma desde abajo" donde las piernas del piloto están en primer término, y más grandes, y la cabeza en segundo, más pequeña, por dar



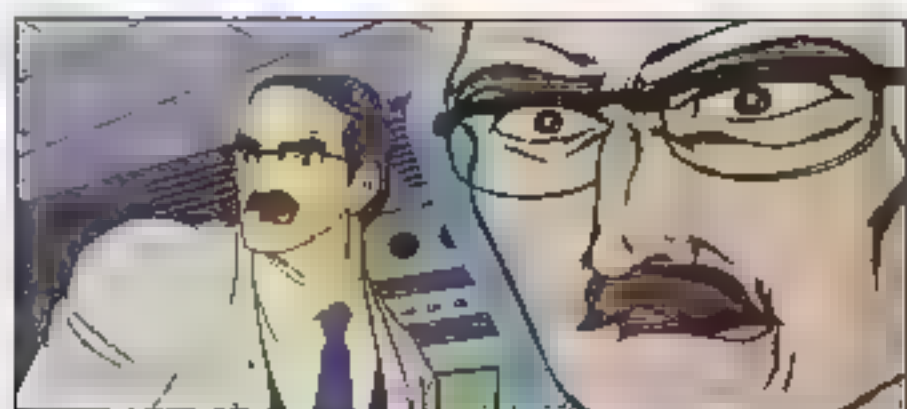


solo un ejemplo. Es la diferencia entre sugerir dinamismo y realismo o no hacerlo, aparte de las implicaciones estéticas que tiene.

La capacidad de jugar con el detalle, entendido en animación como la capacidad de sugerir volúmenes, texturas e integración en un entorno que imita al natural, es otro elemento importante que se plasma en recursos como la luz en la cara de un personaje, que dibuja sombras -expresadas en colores más tenues de la misma gama; las sombras oscuras hechas a carbón y/o tramas -que lo ligan a su origen en el manga- o los reflejos metálicos en los robots.



Lo opuesto a todo ello son los colores planos y sin detalle, que unas veces superan sus limitaciones de expresión o movimiento con otros recursos -como la calidad del dibujo- y otras veces no lo consiguen.



La propia expresividad es el atributo del trabajo de determinados animadores, que les hace superar las barreras para transmitir las emociones de un dibujo casi estático frente al "rostro máscara" de algunos otros, donde la carga emotiva recae en la voz del doblaje por todo recurso. Veremos también los grados de repetición, como forma de ahorrar trabajo (escenas que se repiten en momentos clave habituales -las "escenas comodín"-, como por ejemplo el planeador en busca del

Mazinger), los esquemas de animación repetidos (escenas idénticas, por ejemplo, de gente huyendo) y el uso de escenas o planos con diseños de personajes de otro equipo de animación en un episodio con otro estilo, a lo que he llamado "préstamos" que, aparte de ahorrar trabajo, colaboraban en la ilusión de uniformidad.



Veremos cómo los propios animadores generan diseños que *evolucionan* y hacen que parezca que podamos distinguir incluso la edad de los personajes a través del tiempo, aunque solo sea un espejismo, porque sea una evolución meramente estilística.

La integración de los personajes en movimiento con el fondo será otro de los aspectos a destacar, ya que unos equipos logran ese efecto, mientras que otros parecen volar sobre los fondos, estar superpuestos. Y ya que nombramos los fondos, aunque no sean atribuibles a los animadores, podremos ver diferentes estilos y evoluciones de esos dibujos y el detalle o la falta de acabado de los escenarios de la acción. Los efectos especiales (en las escasas pero memorables escenas en que la cámara capta a la vez más de un plano, o bien intenta algún movimiento más complejo o interpone objetos reales), o la transición de escenas, cuando la hay.





Para enfrentarnos a esa tarea de clasificación, hemos de escoger un método que resulte válido y efectivo para conseguir el objetivo, que es la capacidad de distinguir los estilos dentro de las diferentes animaciones de los episodios de la serie. Como venimos diciendo, el parámetro escogido es el diseño de personajes, por una razón principal: es útil en sí mismo para distinguir a los equipos que dieron lugar a la serie. *Útil y suficiente.*

La variación que supone ese diseño en los diferentes directores de animación y equipos, con respecto a un patrón principal, es lo que determina los estilos diferentes que hacen que, en la práctica, haya varios dentro de la serie. Nos hemos fijado en todos los aspectos que puedan afectar al arte de cada uno de los grupos de episodios, compilados por equipos, pero lo que nos hará verificar las características de cada uno de ellos serán los dibujos de los personajes, ya que los fondos (hasta cierto punto) son el elemento igualador que da unidad a la producción.

Aunque también se analizarán brevemente los rasgos de estilo de la animación que van aparejados a cada equipo, lo importante es el dibujo, el conjunto de dibujos que de los personajes principales realiza cada unidad de trabajo, con un director de animación al frente.

Se ha desgranado cada uno de los estilos, personaje a personaje y no de forma general, porque es la mejor manera de ver las variaciones en casos concretos, en detalles concretos, de manera que podamos acabar reconociendo un estilo a través de un personaje o varios personajes específicos. Eso nos evita generalizar, no establecer características comunes de un grupo, aunque las haya, y así poder ver de manera menos teórica y más gráfica e intuitiva de qué hablamos o por qué tal estilo de dibujo y animación pertenece a este o a aquel animador.

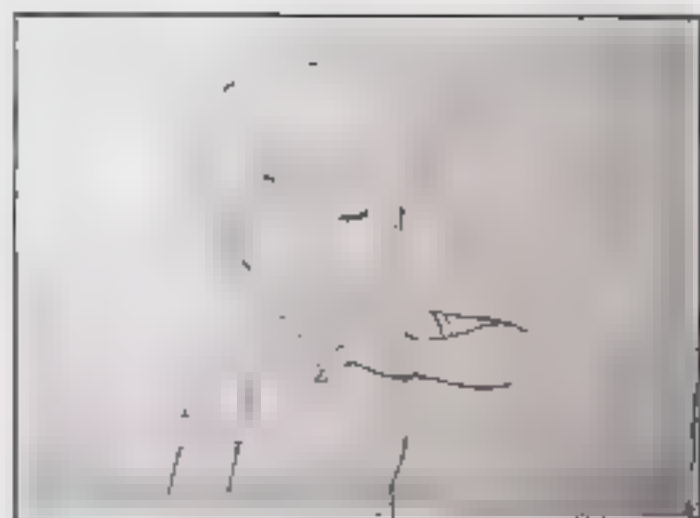
No entraremos a valorar el episodio en sí, porque aquí se trata de ver características estéticas y técnicas de la animación y el dibujo, y no del guion o los apoyos de la propia animación (los fondos), aunque a esto último sí haremos referencias puntuales inevitables, sobre todo si guardan relación con el estilo general de un diseño de personajes concreto.

En relación a los nombres propios de los animadores, hemos de destacar que se nombrarán solo los directores de animación de cada uno de los equipos de trabajo, que pueden estar formados por un número variable de personas, porque es él quien coordina todas las fases que van desde el *story board* -o guion gráfico básico de cada episodio-, a la creación de esquemas de animación de las escenas, pasando por el delinado y entintado de los dibujos acabados. Pero fundamentalmente porque es posible seguir el cambio estilístico únicamente a través del cambio en el nombre de un director de animación, como veremos, porque es él -o ella- el que marca las líneas del diseño de personajes, su interpretación del estándar de la serie.

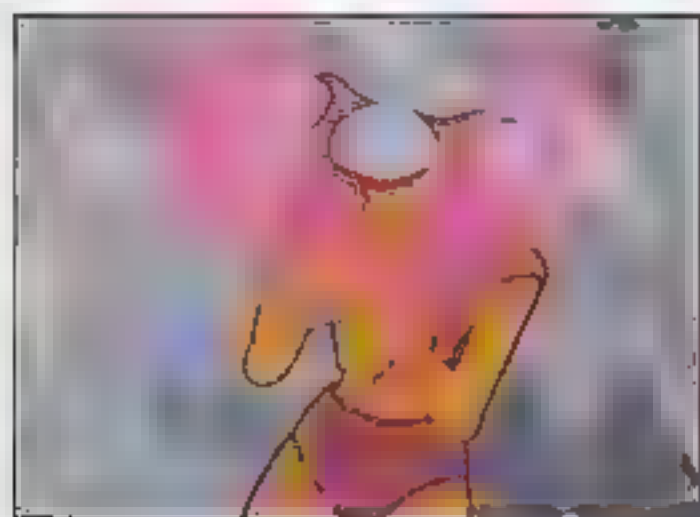
Sobre si los animadores pueden mezclarse o recibir influencias entre sí, veremos que la respuesta es sí en algunos casos: es posible que algún anima-

Dibujo del
coordinador
de animadores,
Yoshiyuki Hane





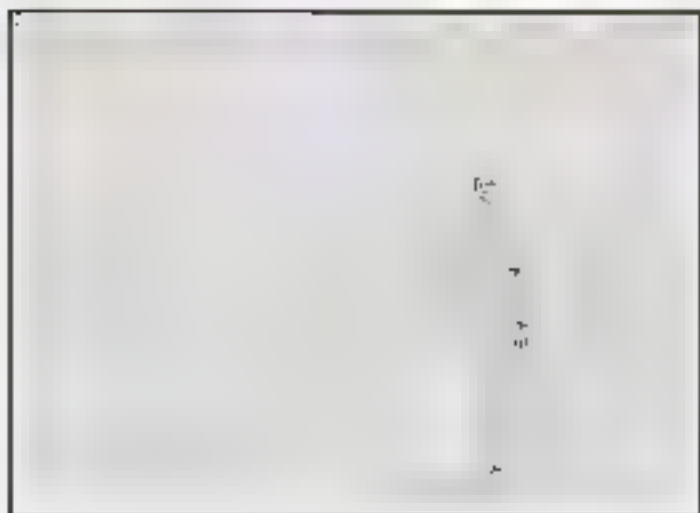
Dibujo preliminar para un fotograma



Acetato antes de aplicarse al fondo



Acetato con fondo inacabado



Fotograma acabado junto a dibujo preliminar

dor haya trabajado en más de un equipo, con un director diferente o que haya pasado a ser director de animación él mismo en otra etapa del trabajo. Lo que sí es seguro, es que el director de animación en cada caso marca las líneas básicas del diseño de personajes, dibuja su apariencia y detalles, de modo que el resultado posterior tiene unos rasgos definidos y característicos.

Hay directores con una acusada personalidad en su forma de dibujar, que se traslada y tiene influencia en la propia animación. No debemos olvidar que, pese a las directrices comunes y a unas técnicas también comunes de la animación de la época, cada equipo tiene su estilo, su impronta, su profunda huella en cómo se dibujan esos personajes, pero también en cómo son animados, aunque aquí las diferencias sean en algunos casos, más sutiles.

Al margen de la evolución argumental, en que se podrían distinguir aún más subpartes*, distinguo tres partes o etapas principales, que coinciden más o menos con los tres tercios en la serie, y que tienen importancia específica en relación al tema que nos ocupa:

1ª parte: episodios del 1 al 34, variable en técnicas y estilos; 2ª parte: episodios del 35 al 57, más estable en la diversidad; 3ª parte: episodio del 58 al 92, donde se produce un cambio en la calidad de la animación.

Mazinger Z es una serie larga. Contar con 92 episodios es un hecho poco habitual. Pero el gran éxito de la serie hizo que se decidiera alargarla. Esa decisión acarrió no pocos problemas al final, que afectaron a la calidad. Se dice que esa duración inusual afectó a la continuidad de los guionistas, pero los dos principales de la serie, Keisuke Fujikawa y Susumu Tataka, siguieron en su trabajo, junto a Hiroyasu Yamaura, que firma menos episodios.

Donde precisamente se notó el cambio, en el último tercio de la serie, fue en los animadores porque, aunque muchos continuaron trabajando hasta el final, algunos de los importantes participaron mucho menos o no participaron en esa última etapa, como veremos. Fueron sustituidos por otros nuevos, que se incorporan al equipo, o bien por otros que ya habían participado antes, pero no como directores de animación.

(*) Remito al excelente análisis que se hizo de las partes de la serie, en el aspecto argumental, en el primer volumen de *Mazinger Z, la Enciclopedia* de J. Aurelio Sanz Arranz; páginas 37 a 39.

Veamos ya los detalles, estructurados en dos grandes grupos: los diez principales y los nueve secundarios. Veremos que en el primer grupo están los directores de animación más importantes de la serie, incluyendo los cinco grandes. Nakamura, Uemura, Morishita, Asakura y Wakabayashi, que resumirán los estilos que llevaron a Mazinger Z a la pantalla, pero sin olvidarnos de la importancia de los secundarios, porque entre ellos hay verdaderos episodios "de autor", sin los que la serie perdería mucho de su patrimonio artístico.



Equipos de animación

Principales

Equipo 1. Yoshiyuki Hane.

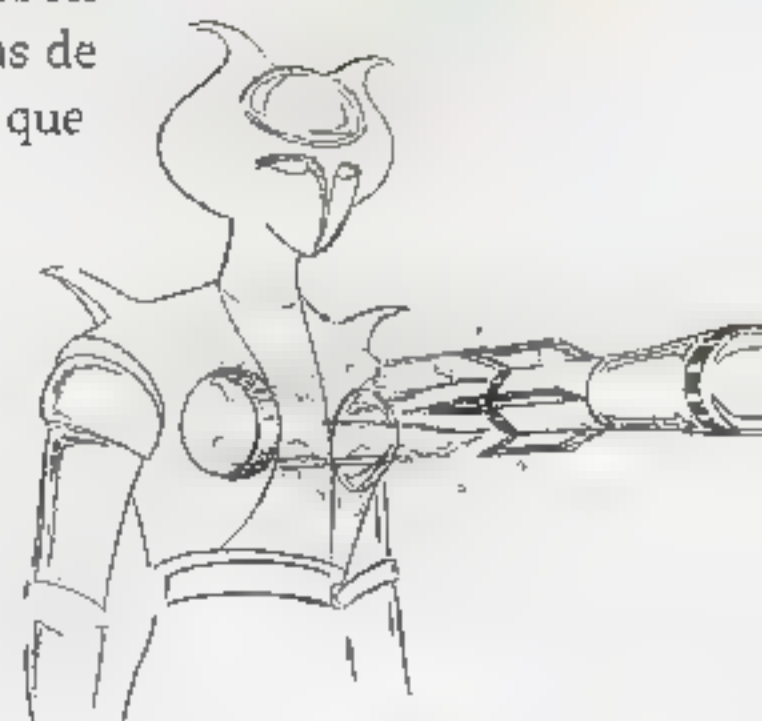
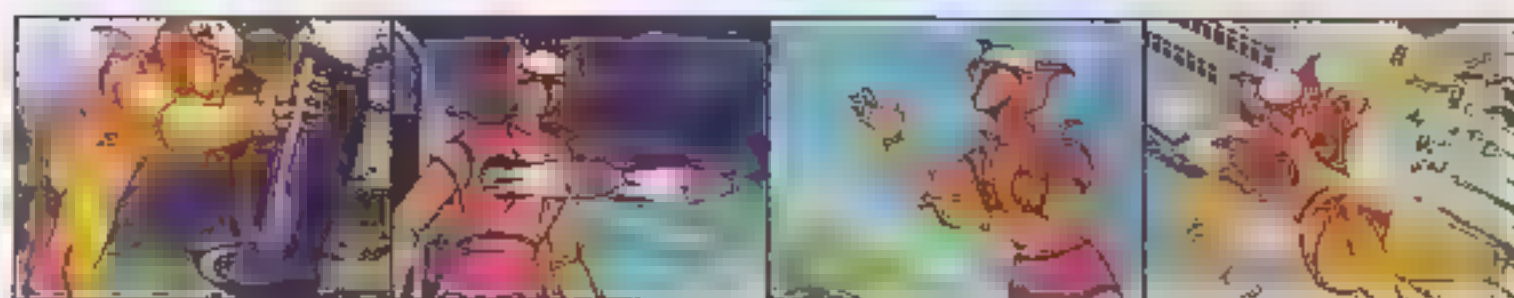
EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
1	El nacimiento de un robot milagroso.	Takaku, Susumu	Tsuji Tadanao
7	La gran táctica del Barón Ashler.	Fujikawa, Keisuke	
11	¡Destruyan el Gran Cañón Galen!.	Takaku, Susumu	Makoto Yamazaki.
19	¡Deviler X, el demonio volador!	Fujikawa, Keisuke	

La primera vez que vimos al robot de Nagai en pantalla fue de la mano del equipo de animadores de Yoshiyuki Hane. Los diseños de Hane fijaron el estándar de su versión animada. Y decimos que lo fijaron no solo porque se encargó de animar el primer episodio, sino también porque Hane es el responsable general (director) del diseño de personajes de la serie. A su arte hemos de atribuir las líneas maestras de las que salen después todas las versiones. Al margen de las variaciones de cada estilo, los personajes que conocemos salieron del lápiz de este hábil dibujante, lo cual equivale a decir que es el responsable de la animación clásica de Mazinger Z.



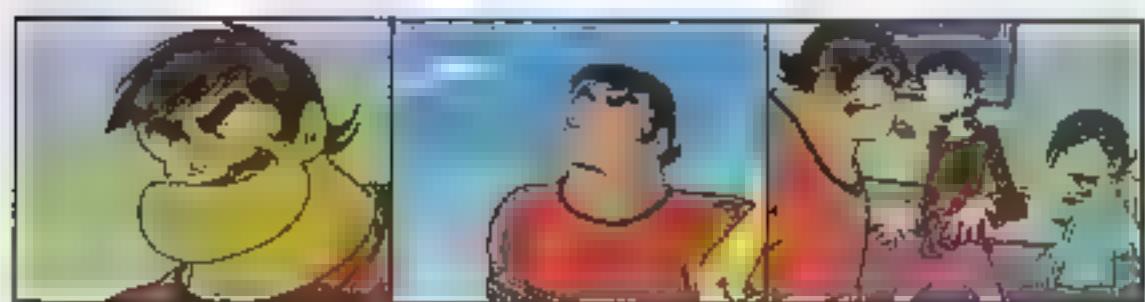
Afrodita A.- El robot femenino tiene un bello diseño, proporcionado y esbelto, detallado con reflejos metálicos, sombreado con gama de colores para matizar la luz, pero sobre todo en los planos cortos, porque los colores tienden a ser planos, si acaso con breves detalles en carboncillo cuando está en movimiento, que es algo limitado y con esquemas de animación repetidos. Es por tanto mejor en las escenas cortas y fijas que en escenas con movimiento, como podemos ver en las que detiene a Mazinger Z en el episodio 1; cuando dispara sus cohetes en el 19, o cuando avanza, en un plano medio en el que no se ven sus piernas, para recoger el planeador que cae. Como en el resto de personajes, se fijan aquí sus colores originales.

Barón Ashler.- Es el clásico y estándar de todo diseño del doble personaje: cabeza romboide y vestimenta partida en dos gamas del azul al morado, ceñida en cintura, con los pantalones que asoman a





El dibujo es muy perfilado, capucha delimitada y rostro conseguido, pero con poca expresividad, y colores algo planos, aunque con detalles como el sombreado con gama de colores y algún remate en carboncillo. Como recurso, se inventa la escena de la partición de las dos mitades, apareciendo una o la otra según hacia donde mire la cabeza, aparezca detrás de un árbol o se vea una de las mitades con sombreado de carboncillo. El volumen se intenta conseguir con líneas sencillas, más que por un dibujo trabajado. Observamos una evolución en los cuatro episodios que abarca, en la que el dibujo intenta conseguir ese volumen y aumentar la expresividad y el movimiento.



Boss.- Mantiene las características del resto: líneas expresivas, color plano con algún sombreado en plano corto. El gordo personaje de mentón prominente es uno de los dibujos más estables de la serie, en relación con el modelo que plantea

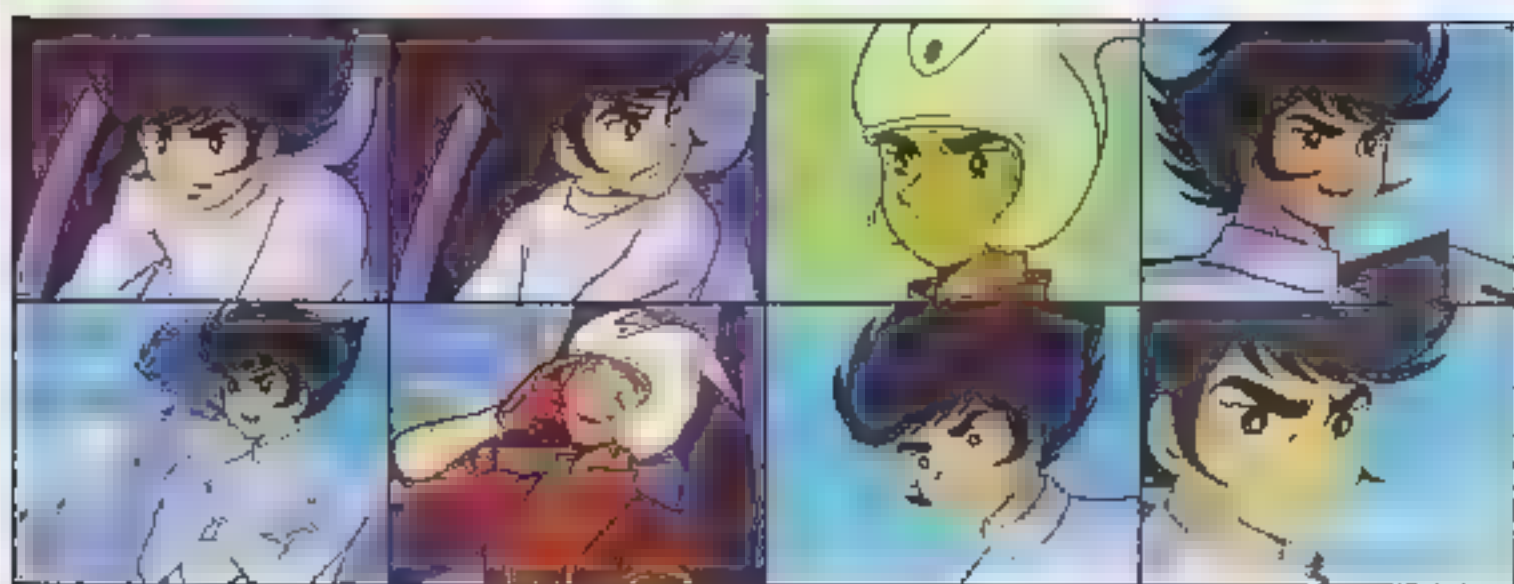


aquí Hane. Gran corpulencia y permanente el ceño fruncido, con una expresividad burlona en su papel cómico de contrafigura.

Dr. Infierno.- Definido por líneas sencillas más que por dibujos detallados. El movimiento es limitado aunque efectista, porque con pocos recursos consigue cierta expresividad. En eso le ayuda su negra capa y el movimiento que le



imprime, así como la severidad de la pose y el negro perfilado de los ojos. Aunque el color es algo plano, conforme avanzan los episodios de este equipo, se delimita mejor y con más detalle la abundante cabellera blanca y se añaden más matices de luz, o al menos de forma algo más lograda. En buena parte de la serie, Infierno pasa a ser un busto parlante, pero en estos episodios es un busto que transmite.



Koji Kabuto.- Es el Koji-ni-

ño inicial, redondeado y de grandes ojos, ligeramente rasgados, con espesa y alta cabellera de punta y patillas volantes. Tiene gran expresividad, gracias al efectismo que logran sus poses y muecas. El color es plano, pero siempre matizado con sencillas líneas de sombreado en colores de la misma gama y ligeros acabados en carboncillo. El movimiento es el más logrado, pues aun siguiendo esquemas sencillos, el Koji motorista, piloto del planeador, líder en la escuela o preocupado estratega en lucha, es convincente. En los cuatro episodios de Hane, hay





cierta evolución desde esquemas de animación más sencillos a planos del piloto de Mazinger Z con perspectivas más sofisticadas.

Mazinger Z.- Fija el estándar del robot en el anime. Proporcionado, en la justa medida de corpulencia, líneas muy precisas y bien dibujadas, colores vivos, detallados, con resplandores metálicos básicos, sin difuminar. El movimiento es tan efectista como en el resto de personajes: suple sus limitaciones con esquemas de animación, esto es, poses y movimientos muy estudiados y logrados. El Mazinger Z de Yoshiyuki Hane evoluciona desde el primer episodio aumentando el detalle a base trazos con tramas y primeros planos detallistas y limpios, rasgos muy fijados, finos y estables.

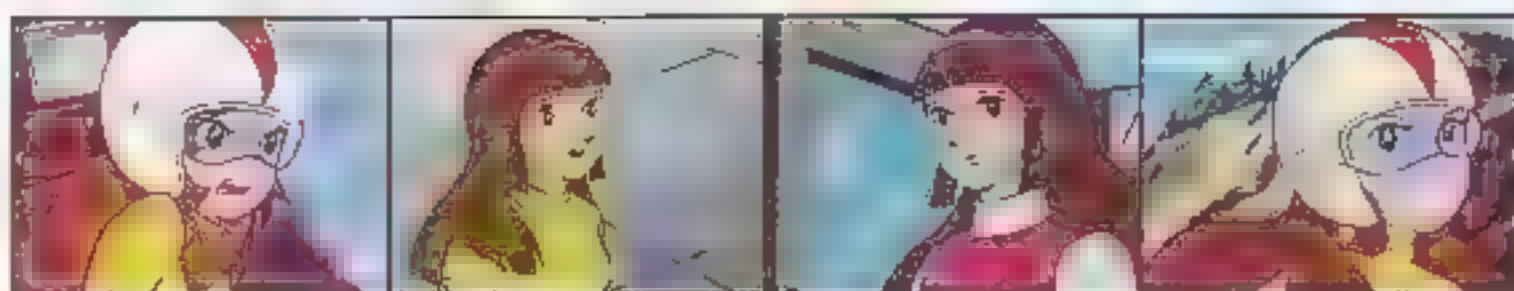
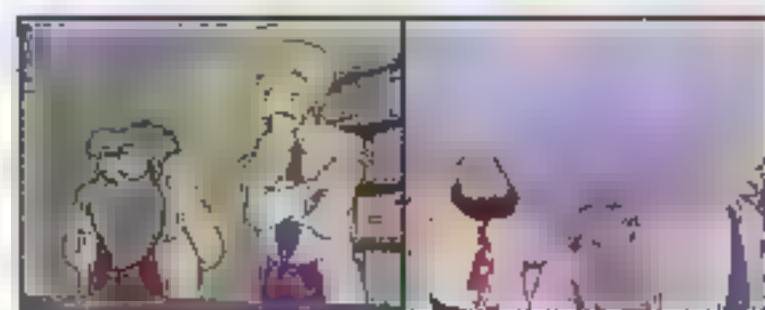
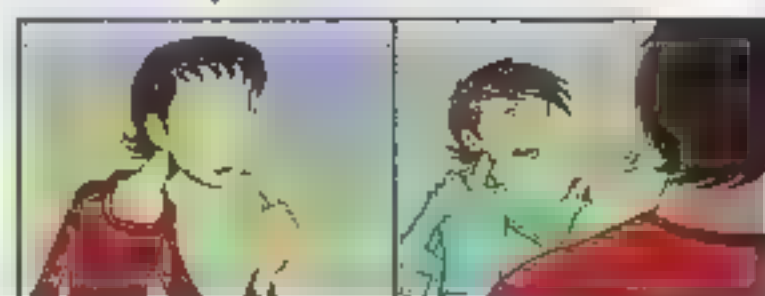
Mucha y Nuke.- De pequeño y delgado cuerpo y gran cabeza. Animación sencilla en movimiento, color plano pero con cierto detalle. Los compañeros y secuaces de Boss son esbozados con gracia como arquetipos cómicos

Profesores.- Mori Mori, Sewashi y Nossori son dibujados de manera muy sencilla, sin detalles ni sombreados, y con un movimiento muy limitado, con rasgos exagerados que los acercan a la caricatura

Sayaka Yumi.- Es la Sayaka-niña, muy expresiva por el efecto de poses y muecas. Sigue la característica común de Hane en cuanto a color plano con escaso sombreado. Como personaje es la que hace mejor la evolución a una Sayaka más crecida pero manteniéndose en su estilo, con unas líneas muy coherentes. Muy bien integrada en los fondos como en el caso de la cabina de Afrodita A, muy detallada.

Shiro Kabuto.- Gran cabeza en un pequeño cuerpo. Muy expresivo en las líneas del dibujo, de colores planos, apenas matizados. Junto con Koji y Sayaka, logra la mayor expresividad con los mínimos recursos.

Dr. Yumi.- Personaje más comedido en expresiones. El equipo de Hane dibuja al padre de Sayaka con detalle, observable en planos muy cortos, donde podemos ver el trabajo del trazo. Animado, como el resto, con color plano pero con muy buenas

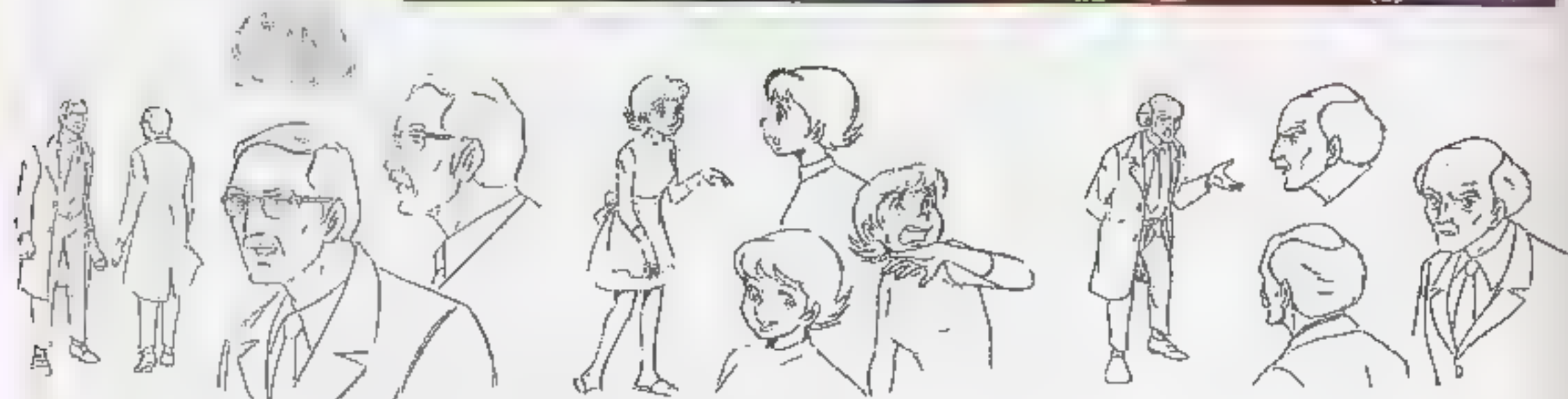
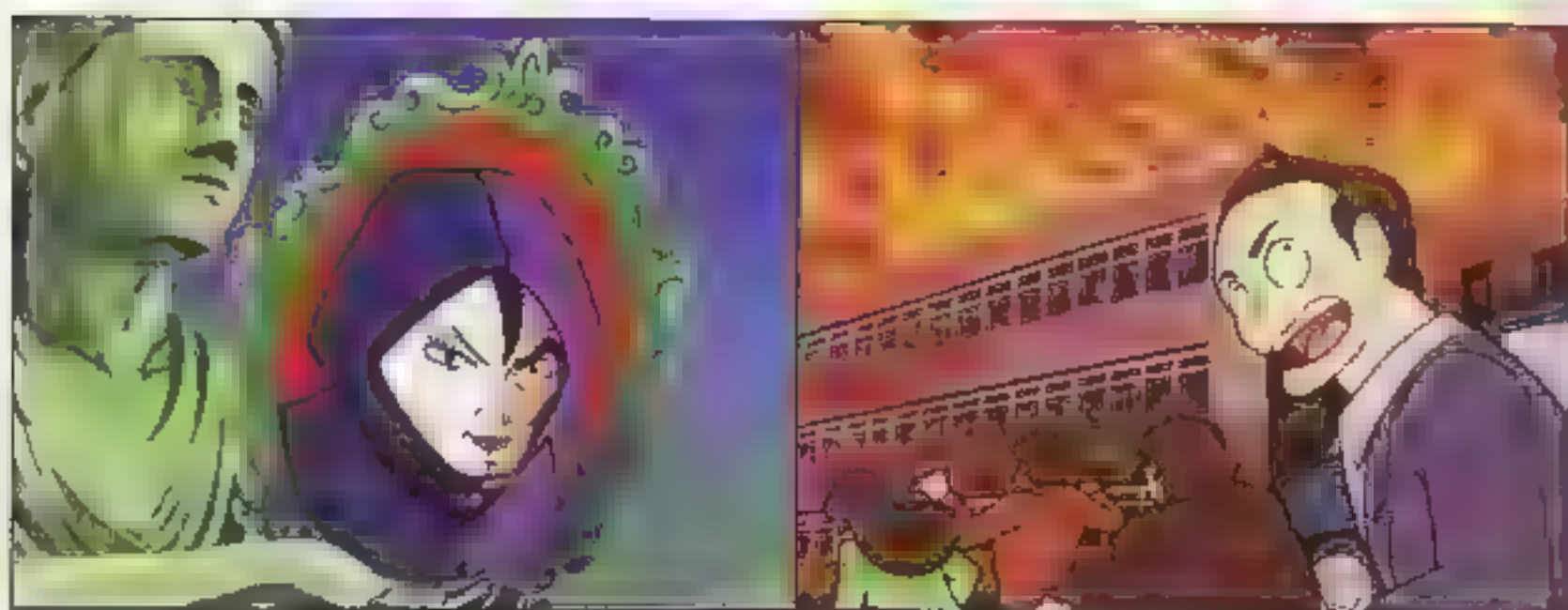




líneas, se expresa en planos de busto y primeros planos, donde un dibujo de buenas líneas compensa un movimiento algo limitado y estático.

Detalles de este equipo.- Destaca el buen dibujo, de líneas precisas y expresivas. El detalle es limitado, pero la expresividad de los rostros suple muchas deficiencias. El color, algo plano, es muy vivo y cálido, y los detalles de sombreado, reflejos y carboncillo ayudan a matizarlo.

Especialmente bueno es el encaje en los fondos de Tsuji Tadanao, donde encontramos un buen planteamiento general de los escenarios clásicos de la serie. El detalle de las paredes agrietadas del sótano del Dr. Kabuto, las suaves pinceladas de gamas de verde en los abetos de las montañas Fuji, los cielos azul pálido, la detallada cabina de Afrodita A. Buena animación primaria (del objeto animado) y mala secundaria (del detalle y entorno de ese objeto). Ejemplo. el avance del submarino de Ashler en el mar en la primera escena, la estela que deja se mueve pero el mar no.



CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Por la abundante y alta cabellera de Koji; por los primeros planos de busto y rostro bien dibujado y geométricamente delineado de Mazinger Z, con abundantes sombreados, tramas y reflejos metálicos planos (sin difuminar), por la tremenda expresividad de Koji y Shiro, por escenas comodín propias como la de Koji en cabina, la salida de Mazinger de la piscina "empapado", las primeras escenas de multitudes para repetir (inversión de esquemas de animación, para repetirlos).





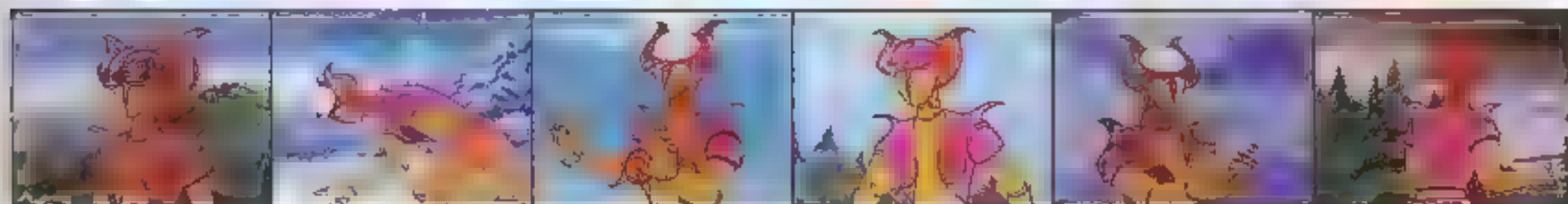
Equipo 2. Masamune Ochiai

EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
2	Detengan al ejército de Ashler.	Takaku, Susumu	Fumihiko Uchikawa
6	Las dos bestias mecánicas del Dr. Infierno.	Fujikawa, Keisuke	Makoto Yamazaki
13	El gran ataque del demonio que rueda.	Fujikawa, Keisuke	Tsuji Tadanao
16	Orden de asesinar a Koji Kabuto.	Fujikawa, Keisuke	
81	¡Vete al infierno, Koji Kabuto!	Fujikawa, Keisuke	Makoto Yamazaki
86	¡Operación Fatal! Gran ataque triple mortal.	Yamaura, Hiroyasu	
90	¡Enfúrcete Shiro! ¡Dispara al recuerdo de tu madre!	Fujikawa, Keisuke	Hidenobu Qin

El equipo de animadores de Ochiai representa en general un descenso en la calidad de la animación con respecto, sin ir más lejos, al primer episodio de la serie. No solo lo notaremos en los dibujos, esquemáticos y poco proporcionados, sino sobre todo en el movimiento y los recursos de la animación, que es poco fluida y muy simple. La expresividad es la primera afectada, ya que los personajes tienen rasgos estáticos y muecas forzadas, y una mala adaptación a los fondos, sobre los que parecen volar en alguna ocasión. Los dibujos son toscos y vacilantes y pueden cambiar de aspecto de una escena a otra. En general, no es de los mejores equipos en cuanto a dibujo y recursos de la animación.



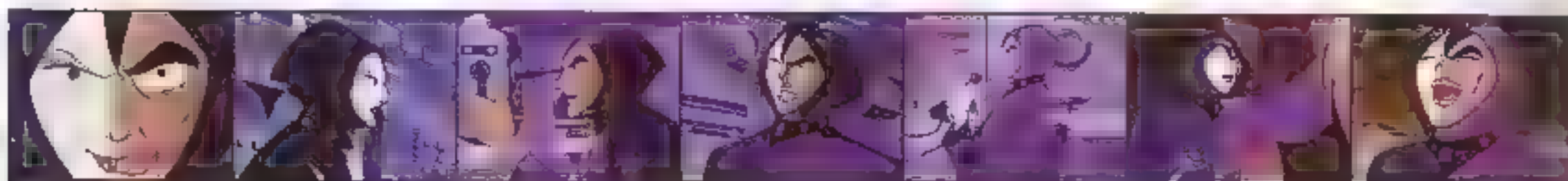
Afrodita A.- El robot tiene la cabeza grande respecto al cuerpo, menudo y delgado, aunque esa desproporción oscila de unas escenas a otras, lo cual es en sí un defecto en el diseño de personajes. Los movimientos son muy limitados y se abusa de un recurso como es la repetición de esquemas de animación que, aunque está presente en todos los animadores de la serie, es muy repetitivo aquí. Se trata de animar una escena completa y luego repetirla exacta en otro episodio, cambiando el fondo. Afrodita A se mueve exactamente igual en los ataques de Garada K7 y de Gorongo S2. Colores planos, casi sin detalle, solo un reflejo tosco en el cristal de la cabina.



Barón Ashler.- Su diseño es esquemático y su animación acusa los efectos del poco movimiento. Se abusa de presentar al Barón de perfil, y esos perfiles cambian también el diseño del personaje, con interpretaciones vacilantes como por ejemplo capucha con tejido sobrante, que cuelga. Baja expresividad, mal resuelta, en un rostro máscara, sin labios perfilados o a falta del superior. Los co-

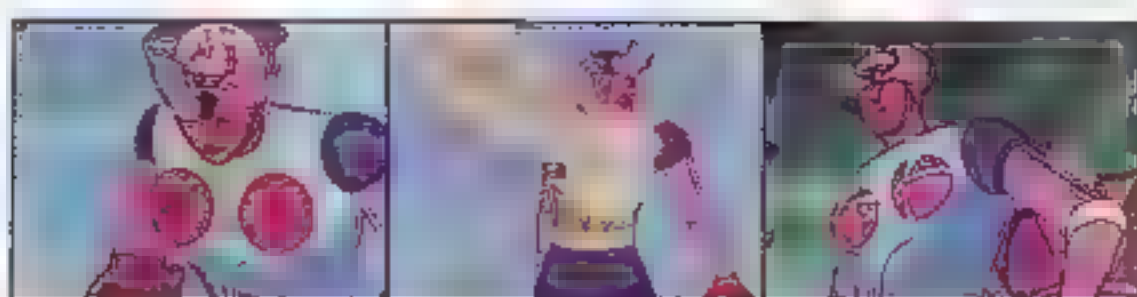


lores planos y los matices del sombreado pasan desapercibidos por esa falta de expresividad, que no se supera ni cuando observamos cierta evolución a mejor en las líneas del dibujo, que sigue siendo plano.

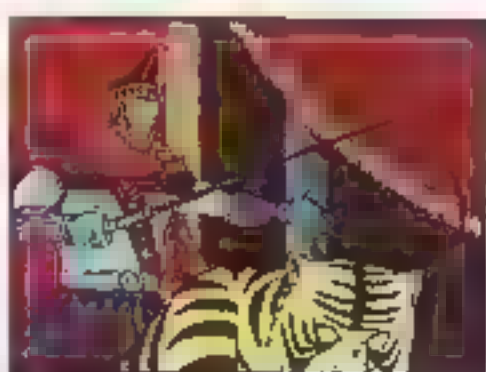


Boss.- La mandíbula de Boss es demasiado grande y está demasiado salida. Su cor pachón o su cabeza resultan desproporcionados y da la impresión de un cuerpo cuadrado. Mucha y Nuke son muy pequeños en relación a su jefe. Aparte del dibujo vacilante, se mantienen los colores con poco detalle y movimiento muy limitado.

Brocken.- El dibujo del Conde mantiene el rostro máscara de expresión fija y colores planos, con una cabellera lacia de color cambiante. De nuevo el movimiento es forzado y estático.

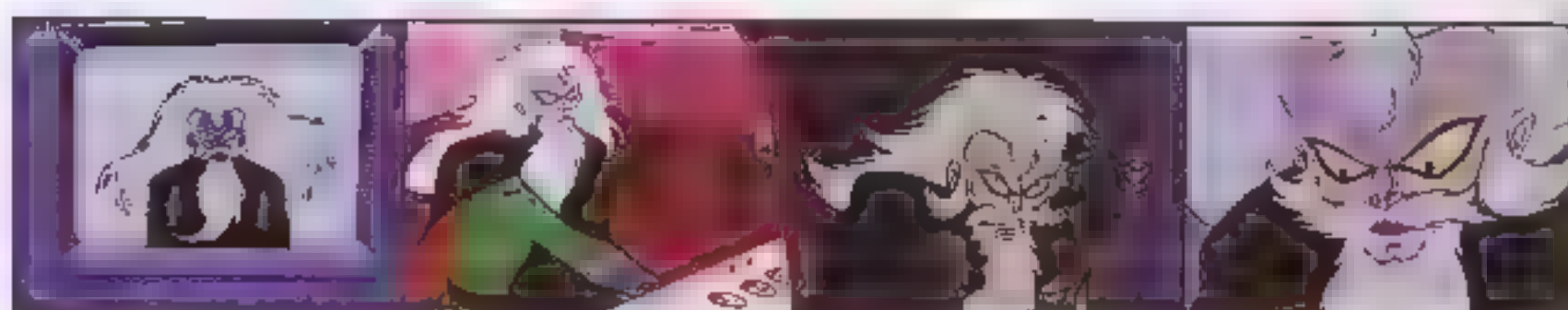


Diana A.- Diseño muy plano en color; una característica observable es que sus movimientos no son propios de un robot, sino que parece moverse como una persona. Cierta detalle en las finas tramas de carboncillo aplicadas a sus formas.



Duque Gorgon.- Rostro inexpresivo, resuelto con muy pocos trazos y movimiento muy limitado, con color muy plano y sin detalle.

Infierno.- Líneas del dibujo muy básicas, sin apenas detalle en la mayoría de las ocasiones, nariz corta y poca expresividad, debido a lo fijo de la expresión del rostro. Poca movilidad. En ese aspecto, la evolución de la animación del personaje es inversa, pues va de mayor a menor movimiento, aunque gane algo en detalle. El diseño es muy vacilante en cuanto a apariencia



Koji Kabuto.- De ojos muy rasgados, cabello anguloso muy poco natural por lo esquemático, mueca de extraña expresión en una desproporcionada ca





beza, movimiento muy limitado y expresividad plana. Existe una evolución en el diseño, pero repite características, sobre todo la falta de expresividad, en unos ojos cuadrados y fijos, con reflejos blancos y planos, que no consiguen su cometido.

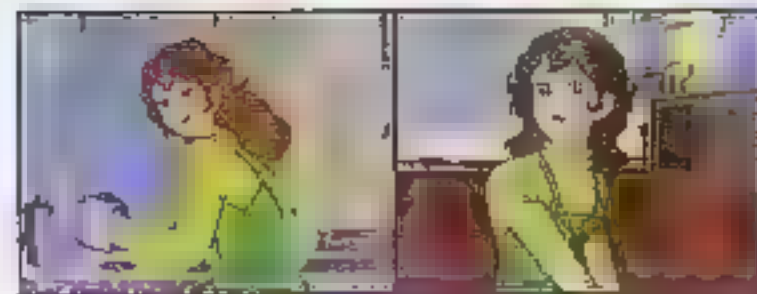
Mazinger Z.- De dibujo esquemático, básico y vacilante (dibujo cambiante de pequeños detalles, puños blancos, paneles pectorales redondeados, antenas muy largas y finas, cabeza muy abierta .. o no), poco cuidado y desproporcionado. Movimiento muy limitado y encorsetado, repetición de esquemas de animación (como Afrodita A). Los pocos detalles que matizan el color son meras tramas de sombra y reflejos muy toscos.

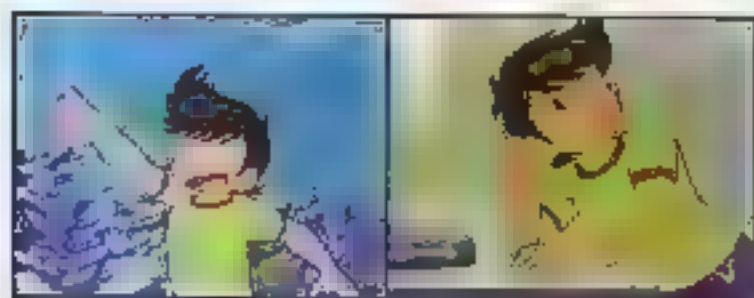


Misato.- Rostro poco expresivo de ojos cuadrados y rasgados, movimiento limitado.

Profesores.- Extrañas muecas y poco movimiento, diseño plano, sin detalles ni matices.

Sayaka Yumi.- Ojos grandes, rasgados y muy cuadrados, poca expresividad, movimiento escaso y mal resuelto, con extrañas posturas, incluso con algún episodio de mal encaje en los fondos. Poco detalle en dibujos muy sencillos. Hay evolución a lo largo de los episodios asignados, pero mantiene características.





Shiro Kabuto.- Dibujo muy plano de movimiento escaso, que evoluciona hasta cierto punto.

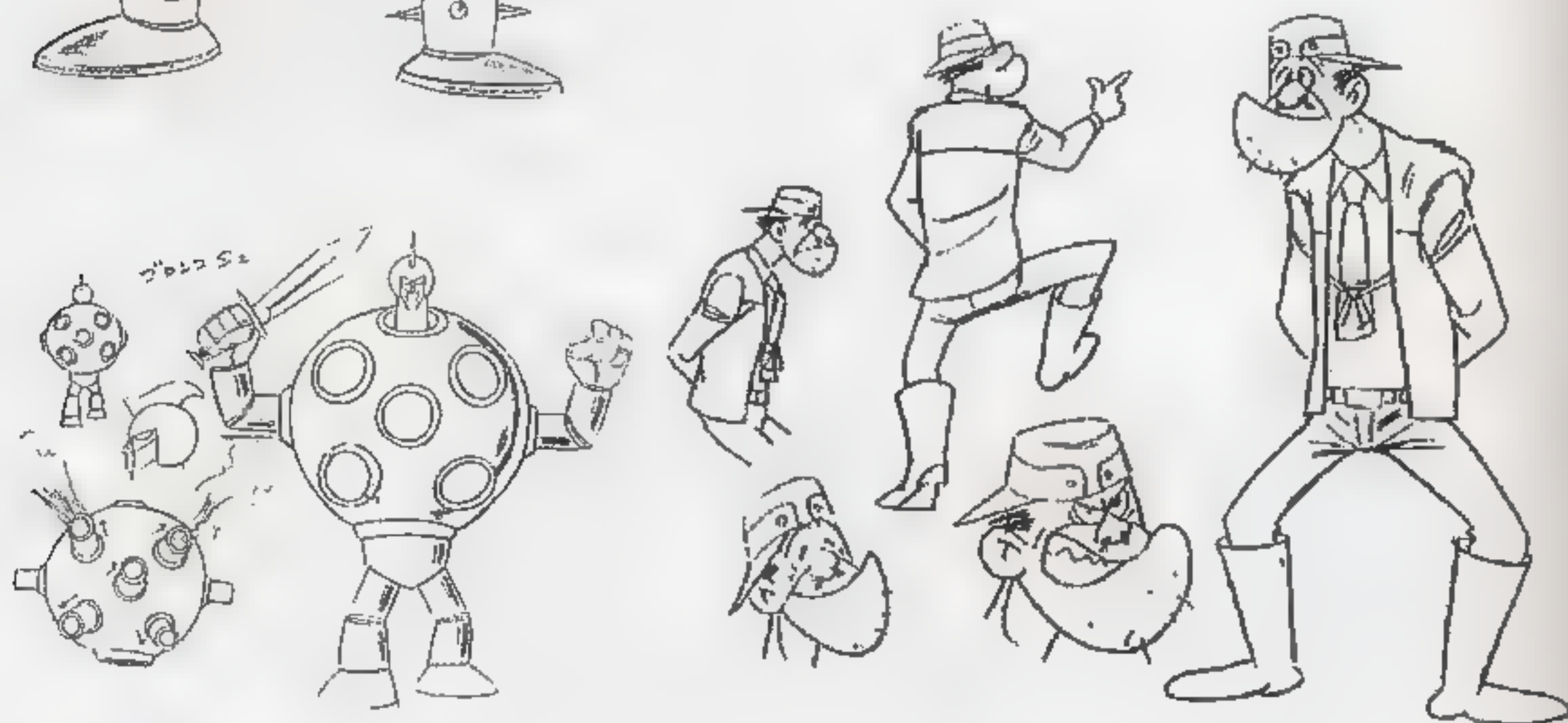
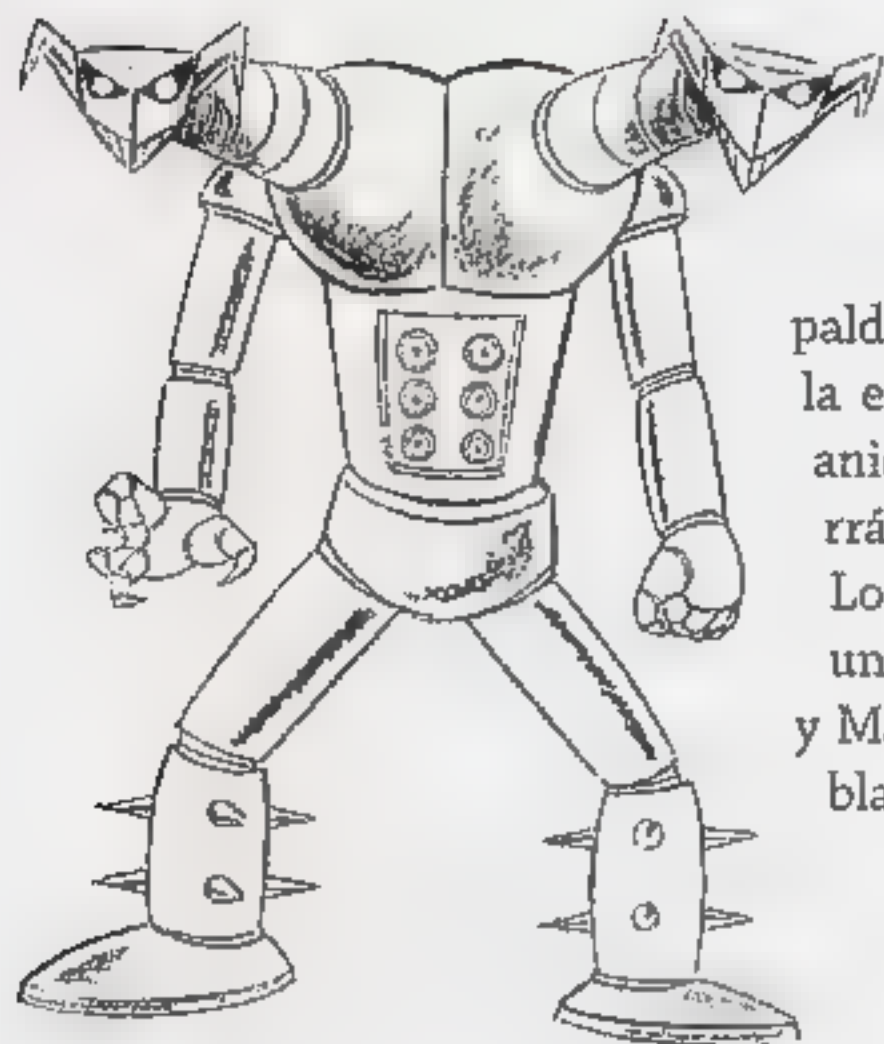
Dr. Yumi.- Expresión forzada, igual que muchos movimientos que resultan pobres, repetidos, y limitados a una extremidad o a la cabeza. Algún detalle en las líneas del dibujo, en primeros planos. Como en otros personajes, hay cierta evolución en el diseño, pero mantiene la mayoría de sus limitaciones



Detalles del equipo.- Movimiento poco fluido, dibujos muy simples, poco detallados y muy poco proporcionados. Soluciones básicas en todos los efectos visuales (mala resolución del movimiento) Errores de diseño (vacilante) y de coloración y remate de detalles. Expresividad muy limitada o forzada.

CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Es uno de los más fáciles de reconocer. Los cuadrados ojos de Koji permanecen fijos, y sus expresiones son más parecidas a extrañas muecas. Afrodita antepone sus manos intentando detener el ataque y luego se da la vuelta y es atacada por la espalda ¿por quién? Por Garada K7 o Gorongo S2 ... tanto da, porque la escena es la misma. Y ambos monstruos mecánicos terminan aniquilados por el huracán corrosivo que la animación resuelve borrándolos, literalmente, como si con una goma de borrar se hiciera. Los jet supersónicos son de trazo tan simple que podría hacerlos un niño y son eliminados por unas simples tramas de sombra... y Mazinger Z... tiene paneles pectorales redondeados o las manos blancas.





Equipo 3 : Kazuo Nakamura.

EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
3	Operación para destruir a Mazinger Z	Fujikawa, Keisuke	Tsuji Tadanao
9	Deimos F3, hijo del demonio.	Takaku, Susumu	Makoto Yamazaki
17	Holzon V3, la bestia de las entrañas de la tierra.	Fujikawa, Keisuke	Katsuyoshi Hozumi
24	Jinray, la bestia supersónica.	Fujikawa, Keisuke	Tsuji Tadanao
29	¡Giro inesperado! ¡Mazin Power!	Fujikawa, Keisuke	Fukamoto Tomoo
35	¡Ataque feroz de la parca: bestia mecánica Desma!	Fujikawa, Keisuke	
41	A a rota: Lucha a muerte en el cielo.	Takaku, Susumu	
48	¡Boss Borot entra en acción!	Fujikawa, Keisuke	Hidenobu Qin
53	¡Doble transformación! La ilusión de la bestia mecánica	Fujikawa, Keisuke	
58	¡Fortaleza del Infierno! la base en el frente!	Fujikawa, Keisuke	

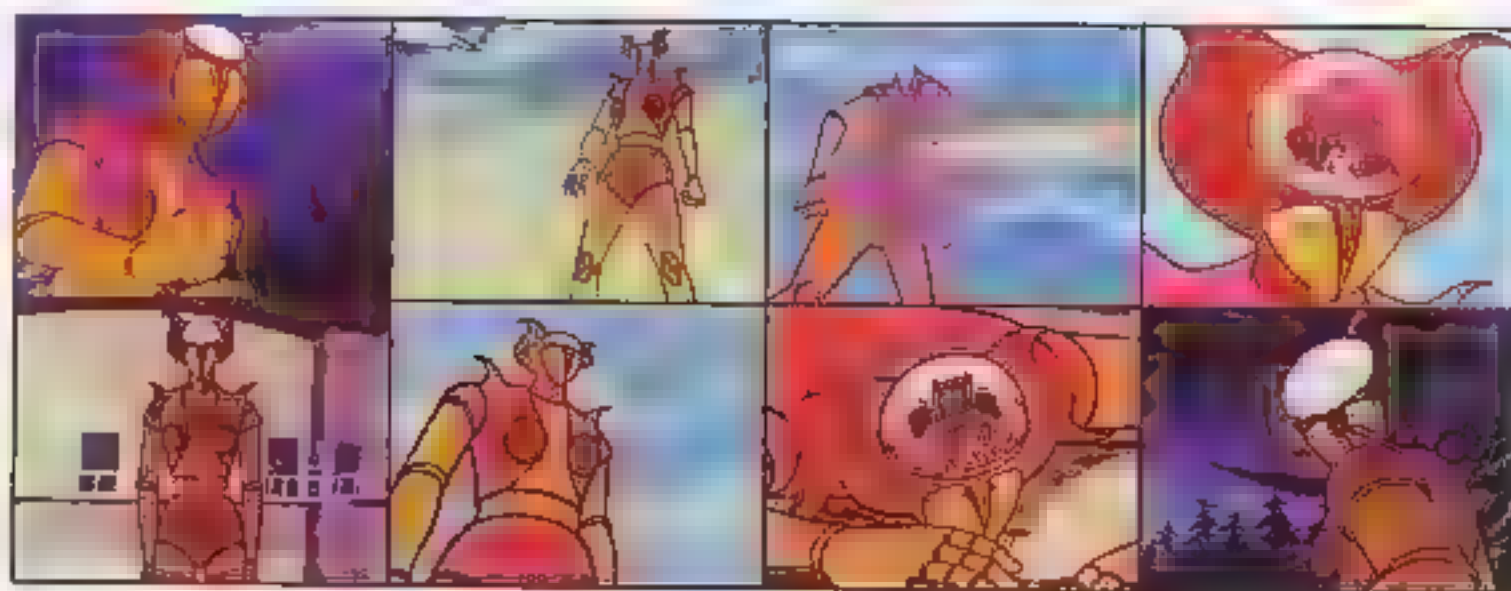


Los asignados a Kazuo Nakamura forman uno de los conjuntos de episodios con mayor calidad global de la adaptación animada de Mazinger Z. De los cinco equipos con los que comparte calidad, solo dos llegarán a animar episodios en la tercera parte de la serie y, la verdad, se les echa de menos en ese último tercio. Nakamura, o mejor diremos, su equipo, solo firma un episodio de la tercera (58), que no es el mejor, y además está lleno de *préstamos* de otros equipos.

De los elementos principales de la animación que venimos desgranando, en esta aproximación a lo más característico de cada equipo de animadores, Nakamura consigue grandes resultados. La mayoría de los espectadores de la serie cuando fue emitida y todos aquellos que la hayan revisado años después, coincidirán en que el trabajo y el estilo de este director de animación está fuertemente ligado a buena parte de los momentos más memorables de la serie. No en vano, muchos de los mejores guiones de Fujikawa y Takaku fueron confiados a su equipo, así como la dirección de animación de la película *Mazinger Z contra Devilman*. Veamos los detalles:

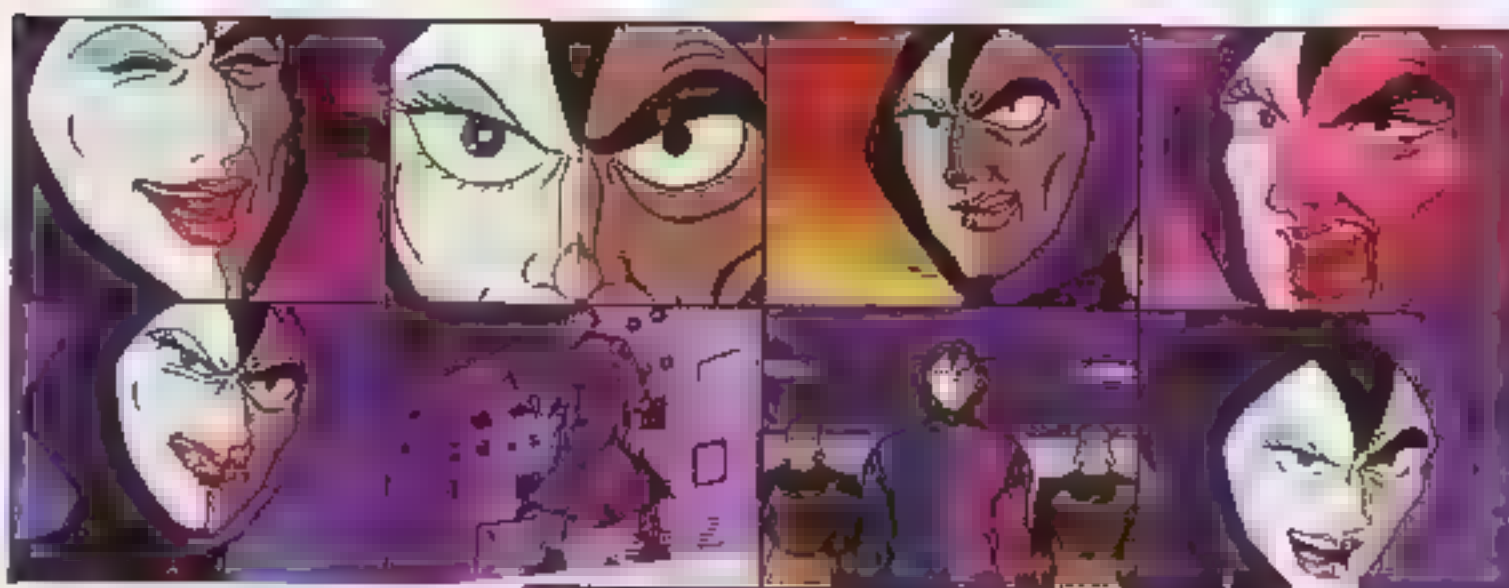
Afrodita A.- El diseño del bello robot es de los más proporcionados y estables. Pero lo más destacable de la Afrodita de Nakamura es su conseguido volumen y su movimiento. El color y los detalles consiguen que percibamos volumen en su figura, pues su dibujo sugiere corporeidad como pocos. A ello contribuyen detalles como los reflejos metálicos bien dibujados y matizados (difuminados). Cuando el color es plano y con menos detalle, podemos destacar en cualquier





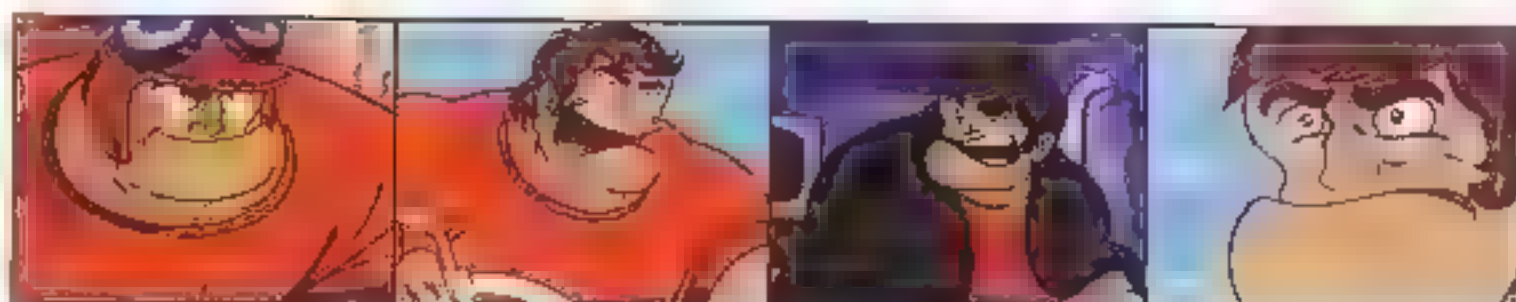
caso el logrado movimiento de la robot de Sayaka cuando corre, dispara sus cohetes, cae derrotada por el enemigo o simplemente se muestra en su hangar. Es el equipo que mejores primeros planos ofrece y los de mejor perspectiva.

Barón Ashler.- Su rostro consigue ser detallado y expresivo, gracias a un juego de sombras bien aplicado que le confiere volumen y luz a un dibujo ya de por sí muy bien ejecutado. Sus trazos remarcan la expresividad a través del característico ceño fruncido, un ajuste más proporcionado de la capucha, que mantiene su forma romboi-



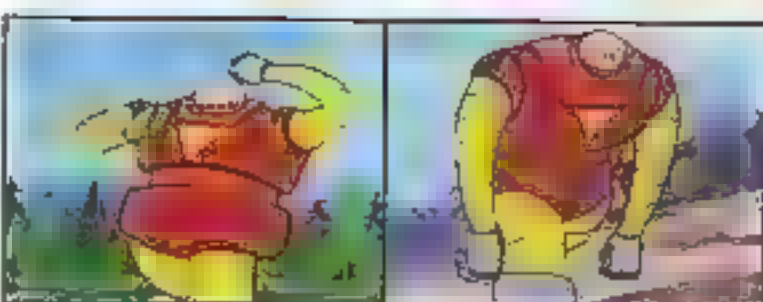
de pero mejor adaptada al rostro. El trabajo del dibujo es observable con solo reparar en detalles como el pómullo marcado de la mitad masculina, el movimiento casi "pronunciante" de la boca y el juego más conseguido de primeros planos y perspectivas.

Boss.- El detalle en el trazo, ayudado por el sombreado de carboncillo y los juegos de luz, una nariz trabajada y un movimiento, volumen y expresión muy logrados, nos dan un Boss armonioso, más fuerte que gordo.

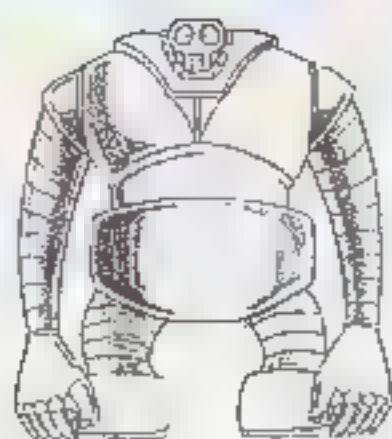


Boss Borot.- Este equipo firma el primer diseño del robot de chatarra. De dibujo tan proporcionado y detallado como el resto de sus personajes, inventa un torpe movimiento a través de una sensación de volumen muy conseguida en todas sus apariciones, incluso en aquellas en las que el color es más plano y lleva menos detalles, como los reflejos metálicos de su carcasa.

Conde Brocken.- La expresividad del cruel nuevo aliado del Dr. Infierno se logra con el detalle del trazo de la cabeza volante. Una trabajada nariz huesuda es el centro de un rostro lleno de ángulos, con un volumen conseguido a través del detalle en los matices del color. Diseño estable y proporcionado.

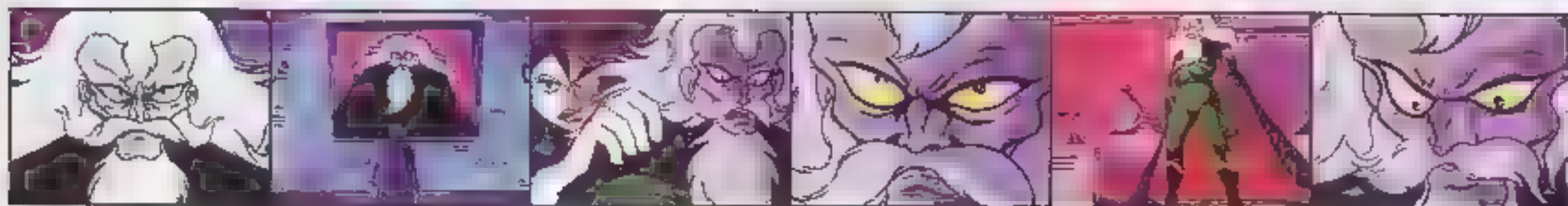


Dr. Infierno.- El villano que quiere conquistar el mundo apareció de verdad, con una imponente presencia en el episodio 3 de Nakamura. Aquí le vimos en primeros planos, dibujado con trazos gruesos, con sombras remarcando volúmenes, también con ese característico y expresivo ceño. Los detalles que construyen el delgado pero fibrado cuerpo del malvado científico son obra de





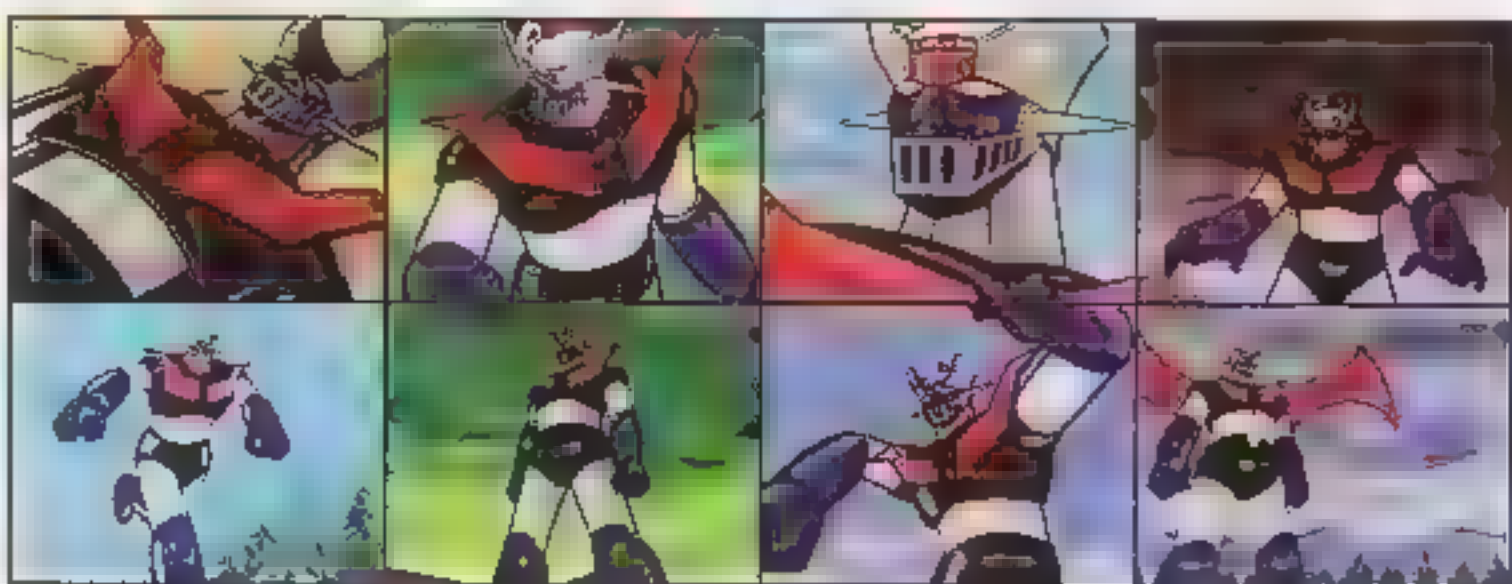
este equipo El Dr. Infierno se reveló de verdad al mundo a través este dibujo trabajado y expresivo que hace brillar en su ojo izquierdo destellos de maldad



Koji Kabuto.- Como no podía ser menos, está dibujado con detalle hasta conseguir volumen, corporeidad. Característica nariz respingona. Las sombras con matices de color remarcen una expresividad lograda solo con el trazo. Ejemplos de ello son las expresiones de enfado en la pelea con Sayaka o el profesor Yumi, de terror en las alturas, de burla o de estupor... El diseño del uniforme de piloto y su casco es obra de este equipo, así como los planos más efectistas del piloto así vestido, en la cabina del planeador. No se pierde nunca la atención a los detalles, sobre todo a los juegos de luz que muchas veces remarcen el dramatismo de la escena, y al color y la integración con los fondos

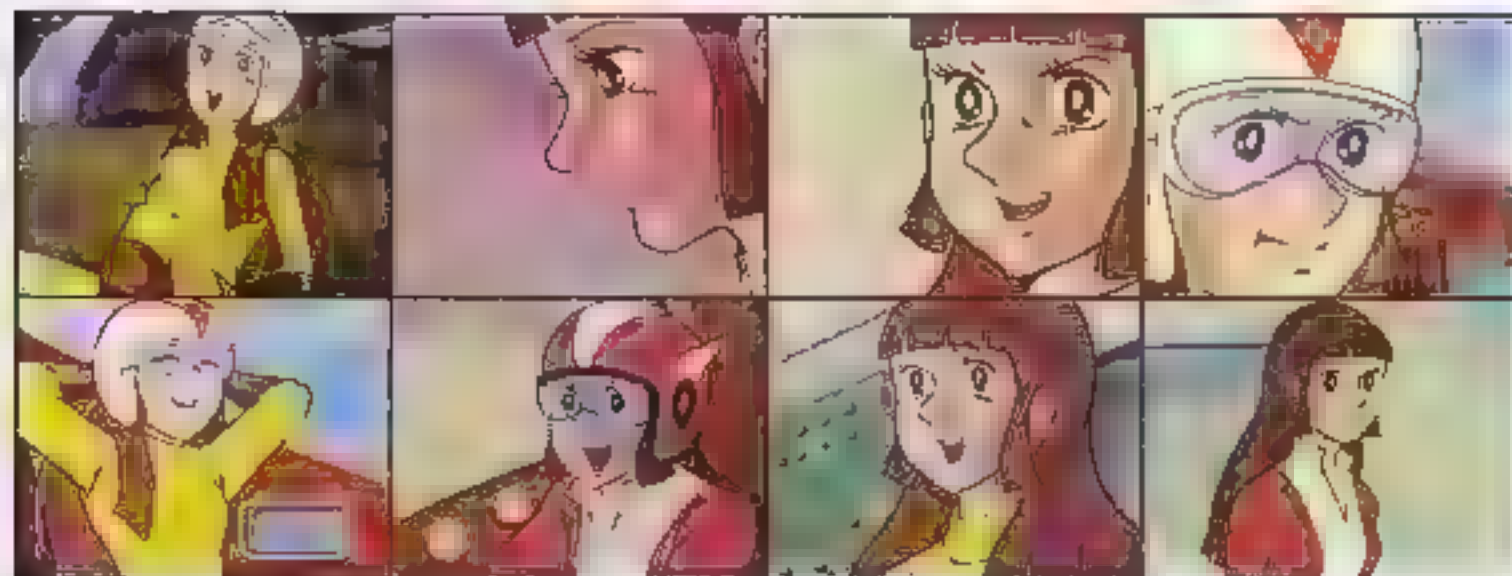
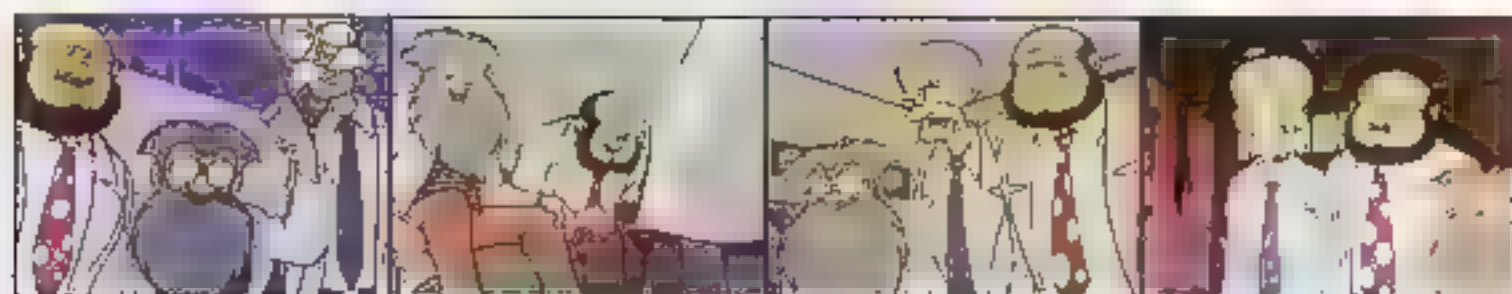


Mazinger Z.- El diseño es algo vacilante hasta el episodio 17. Hasta ese momento, Mazinger, rematado con detalles de carboncillo, había oscilado algo entre la robustez (un Mazinger "gordo") y la proporción, pero siempre con el buen trazo de Nakamura. Es a partir de

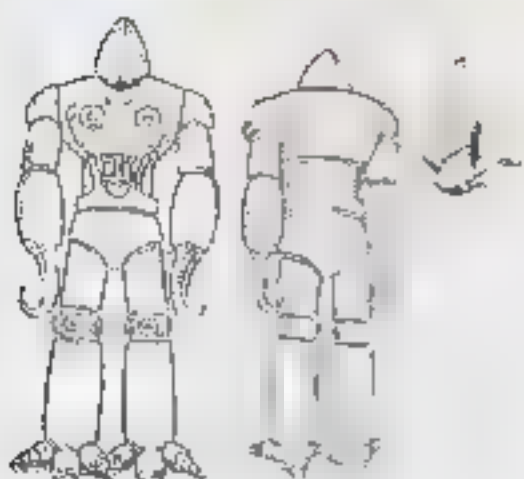


episodio 17 cuando se fija el estilo para lograr uno de los más armoniosos dibujos del robot luchador, certeramente detallado en color con unos pocos reflejos metálicos, que remarcen la corporeidad ya conseguida. El movimiento del robot, quizás el mejor animado de toda la serie, nos trae a la mente escenas con un cuidado dibujo de la acción como en las que dispara sus puños o el fuego de los paneles pectorales, o corre con ese característico movimiento de brazos y piernas combinados, animación que amplía y mejora; las caídas y poses de combate frente a Jinray S1 o Grengus G3, o las de vuelo en los entrenamientos, antes del encontronazo con Karma K5. Es uno de los dibujos del protagonista más bonitos y rotundos de todo el anime, que regala unos pósters épicos del robot de Nagai.





este personaje en todos los episodios encargados a este equipo. Igual que con el dibujo de Koji, se tiene un especial cuidado con el detalle, que vemos en los juegos de sombras dibujadas con colores de la misma gama. Sayaka se ríe, se asusta y se enfada, sobre todo lo último, con suficiente credibilidad, solo comparable a las escenas de Tetsuhiro Wakawayashi, otro de los directores de animación que veremos y del que aquí se toma un préstamo, una escena prestada: la pelea de Koji y Sayaka es del episodio 32. Sus grandes ojos, propios del anime de tanto autores, no resultan tan fijos como en el equipo anterior, ayudados por los trazos de expresión de un dibujo mejor animado.



Es uno de los mejores dibujos del moderado Dr. Yumi (el dibujo muestra su carácter como ninguno, serio y pensativo), proporcionado, detallado en trazos, con corporeidad y detalles, del que, para decir algo nuevo aplicable solo a este personaje, diremos que tiene el más logrado detalle en cuanto al reflejo de sus gafas. Si se busca al Yumi de Nakamura, una forma rápida de reconocerlo es señalar el difuminado brillo de sus lentes.

Detalles del equipo.- Estamos ante el equipo que firma los episodios mejor

Profesores.- El diseño de los tres profesores del Instituto de Investigaciones es también mejor y guarda la proporción. La expresividad está garantizada, sobre todo la de Sewashi y el trazo, a pesar de que no se detalla con sombreados más que en los primeros planos, es el que ha conseguido el mejor cuadro animado de este trío

Sayaka Yumi.- De nuevo la expresividad y el trazo estable del dibujo, que mantiene la proporción y que hace reconocible

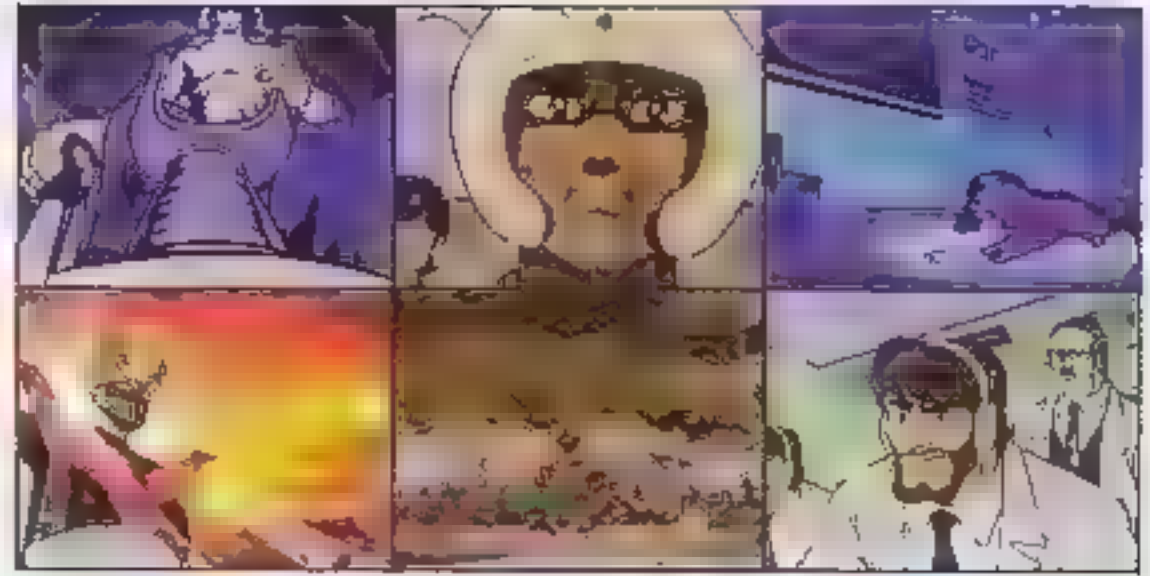
Shiro Kabuto.- En dibujo, expresividad y movimiento, resulta el más logrado y más alejado de la caricatura de los "shiros" de la serie, el mejor retrato de un niño de su edad. Se trata de un dibujo sencillo, pero aquí se le dota de un detalle y un volumen que lo realza.

Dr. Yumi.- Como ocurre siempre con el último de la lista, se repiten las mismas características del equipo en cuestión.





dibujados del anime, junto con los de Keisuke Morishita. La calidad del trazo, rematado con sumo detalle, la expresividad de los rostros que marcan las emociones con solo un puñado de recursos, pero tremendamente efectivos. Los sombreados de colores para mostrar la luz sobre caras, vestidos y objetos; el movimiento fluido y creíble, pero sobre todo la corporeidad de las figuras que con el mero dibujo dejan de ser planas y cobran vida en la pantalla. La proporción y la estabilidad del diseño de los personajes y la propia belleza que tiene, aun si no se movieran, hacen del equipo de Nakamura uno de los más aplicados en llevar a la vida a Mazinger Z y sus aventuras. Baste como muestra uno de los poquísimos efectos especiales de la serie (que solo tiene tres): en el episodio del robot centurión Grengus G3, cuando este golpea el agua de unos de los lagos del Fuji, salpicando la cabina del Mazinger, se pueden ver las minúsculas gotas de agua del cristal en imagen. Se interpuso un cristal salpicado frente al fondo, para lograr este rudimentario pero efectivo efecto especial. Como muestra un botón.



CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Como se ha dicho, baste ver los reflejos de las gafas de Yumi. La nariz respingona de Koji o el ceño fruncido del Barón Ashler, en el mayor catálogo de expresiones de este personaje, sobre todo cuando pierde la batalla. Las sombras y detalles en los primeros planos, los cielos rojizos con mayor gama de matices, los detalles como la sombra de Jinray S1 en los árboles, o los pósters finales épicos al final del episodio.



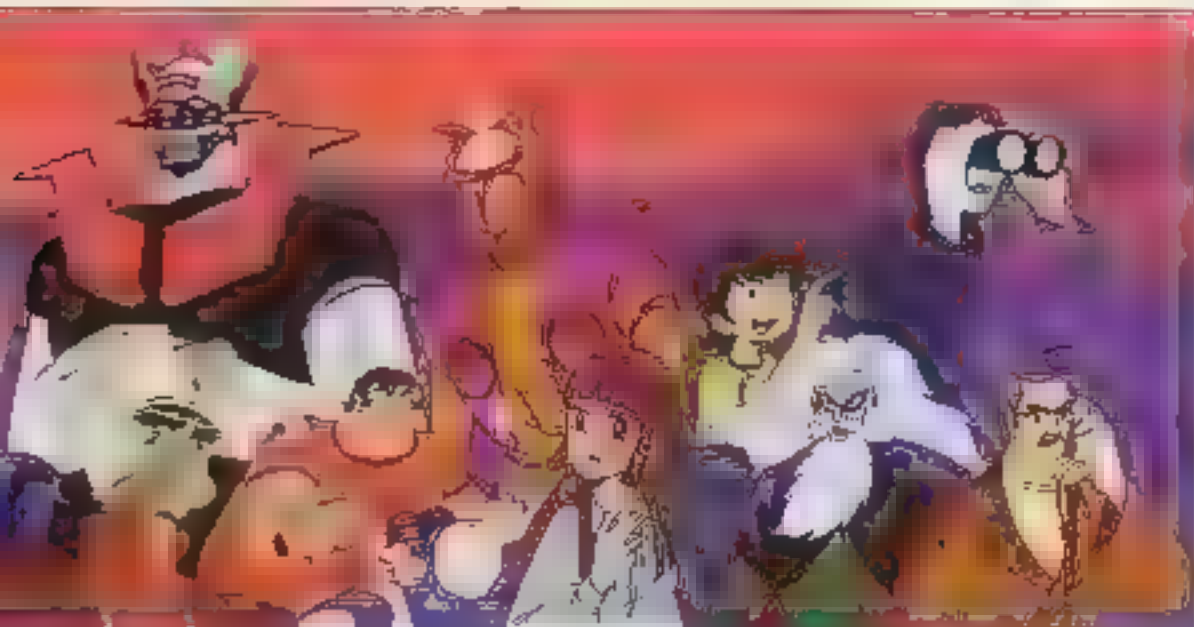




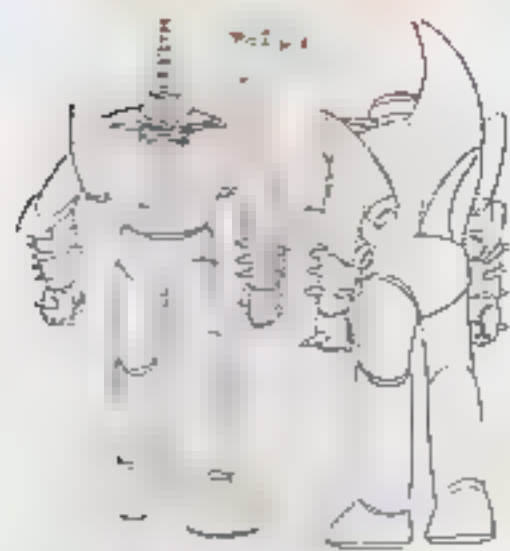


Equipo 4 : Eiji Uemura.

EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
4	Mazinger Z en apuros.	Fujikawa, Keisuke	
12	¡Traidor! Bixong, el robot ag gantado.	Takaku, Susumu	Makoto Yamazaki
14	¡Enfurécete, gigante aletargado Spartan!.	Takaku, Susumu	
21	Duelo en Ghost Town.	Fujikawa, Keisuke	Katsuyoshi Hozumi
25	Los tres hermanos Aeros, operación gran erupción.	Takaku, Susumu	Tsuji Tadanao
33	¡Gran ataque aéreo! Baras domina el cielo.	Takaku, Susumu	
37	Mensajero de las tinieblas. ¡La Destrucción del Scrander!	Kouenji, Haku	Fukumoto Tomoo
44	¡Gran ataque! La nueva fortaleza Bood.	Fujikawa, Keisuke	Tsuji Tadanao
51	¡Las Calaveras de la muerte, asesinos infernales!	Takaku, Susumu	Fukumoto Tomoo

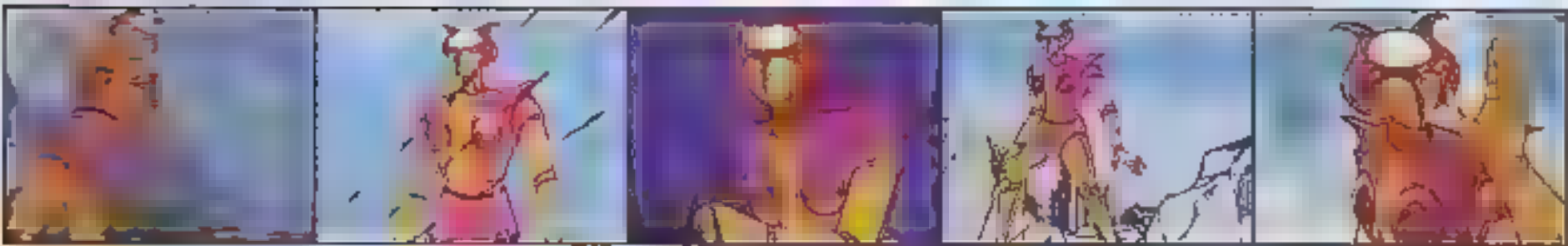


Eiji Uemura es otro de los grandes animadores de la serie. Debe su grandeza, no tanto al trazo de su dibujo o a su técnica en animación, sino a haber acabado siendo uno de los estilos más reconocibles en Mazinger Z. Si bien los episodios que le son asignados tienen su importancia en el desarrollo de la serie, o al menos la mitad de ellos, no es solo por eso que el dibujo y la animación de Uemura se han convertido en imágenes muy recordadas cuando se rememora el anime de 1972. Puede que se deba al carácter tan peculiar



que tiene su diseño de personajes o a que los episodios que firma presentan a personajes secundarios que tuvieron su importancia cuando la serie llegaba a uno de sus climas, la lucha para hacer realidad que Mazinger volara, cuando el propulsor Scrander solo era un proyecto. Su estilo, no exento de importantes limitaciones en animación, es el ejemplo perfecto de cuando esas limitaciones se convierten en algo perdonable, por entrañable. Veamos sus claves:

Afrodita A.- El diseño es, en general, tendente a la proporción, aunque esté mejor dibujada de cintura para arriba que para abajo. Una característica con



creta es que los picudos salientes de la cabeza del bello robot están arriba, más

que a los lados. Los colores son planos, detallados con finas tramas de carboncillo, cuando tiene detalle, o más escasamente por reflejos metálicos sin difuminar. Su movimiento es poco fluido, como si tuviera dañados los hombros, de manera que nunca eleva los brazos y tiene el eje del movimiento en la cintura.

Baron Ashler.- Al principio es dibujado de forma muy tosca, sin labios. Va evolucionando desde el rostro máscara hasta tener algo más de expresividad, aunque el diseño es vacilante sobre todo en la nariz del Barón, de la que no se





acaba de encontrar el trazo. No hay apenas detalle, comenzando por el color, muy plano, y acabando por la falta de integración entre la cara y la capucha y el escaso sombreado. es uno de los equipos que optan más por las puras líneas del dibujo simple que por el acabado detallado. La cabeza es pequeña y los hombros anchos y caídos. No obstante, el resultado es muy correcto, dentro de sus limitaciones, entre las que está el poco conseguido movimiento de brazos, como si no tuviera la articulación del hombro



Boss.- De los diseños de Boss que hay a lo largo de la serie, este es el que lo presenta como el más gordo, bajo y de mandíbula más prominente. El color es algo plano pero tiene cierto detalle en los juegos de luces, aunque como siempre solo en los primeros planos. El movimiento es muy básico, de manera que resulta algo tosco. Hay cierta desproporción en sus miembros, hombros muy anchos y caídos, pero resulta graciosa y se integra con el personaje. El mismo característico movimiento de brazos "defectuoso", atenuado en este caso.



Mucha y Nuke.- El dibujo de estos dos los presenta como escuálidos personajes, de gran cabeza. Nuke tiene dos puntos por ojos, y ambos un diseño y color muy planos, pero gracioso, en todos los sentidos de la palabra.

Dr. Infierno.- De poblada y alta cabellera, más bien lacia; el rostro enjuto, siempre contraído y con los ojos especialmente sombreados en este estilo. Largos brazos y grandes manos poco detalladas, de dedos largos. Los sombreados de la luz son muy escasos. El movimiento poco fluido de los brazos se nota menos en él debido a que la capa cubre sus hombros.



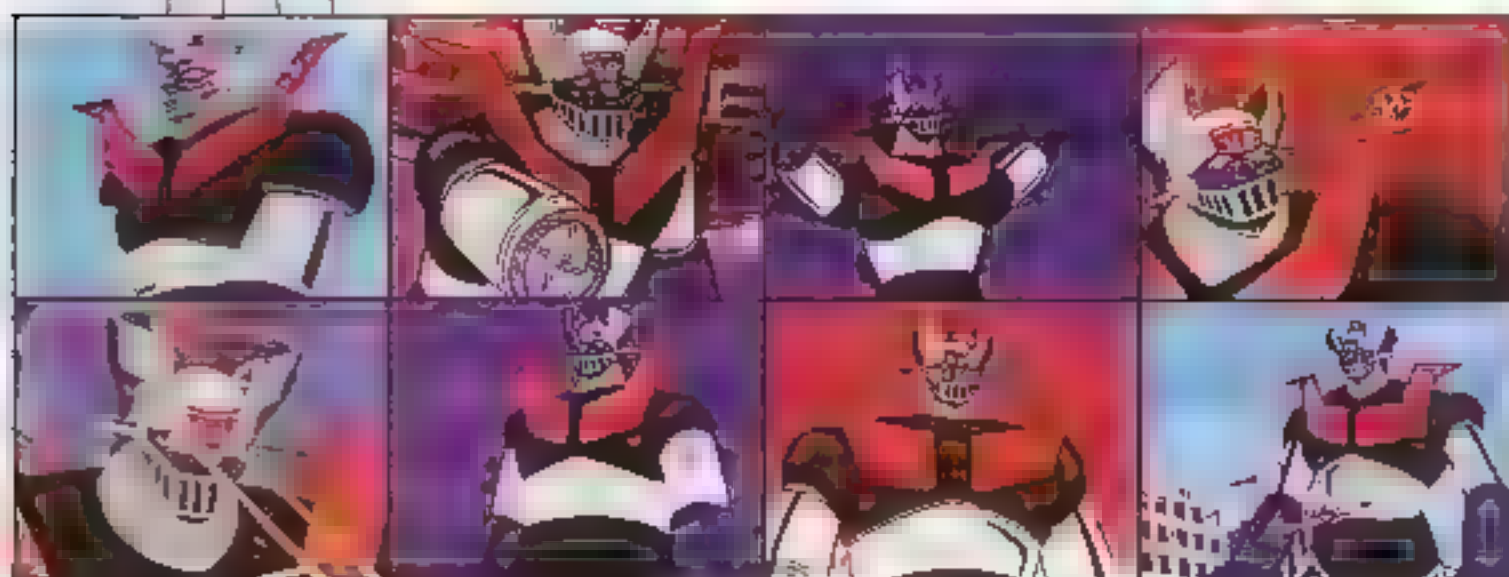
Koji Kabuto.- Tiene en este estilo rasgos añiados, las cejas negras y pobladas, y una abundante y alta cabellera. Como piloto de Mazinger hay ciertos cambios en el dibujo: aparece con la cara más alargada y se da un rasgo de este equipo: los planos de frente, con trazos muy sencillos pero únicos, dibujan la nariz de Koji de manera frontal y el casco muy anguloso y de picos muy promi-



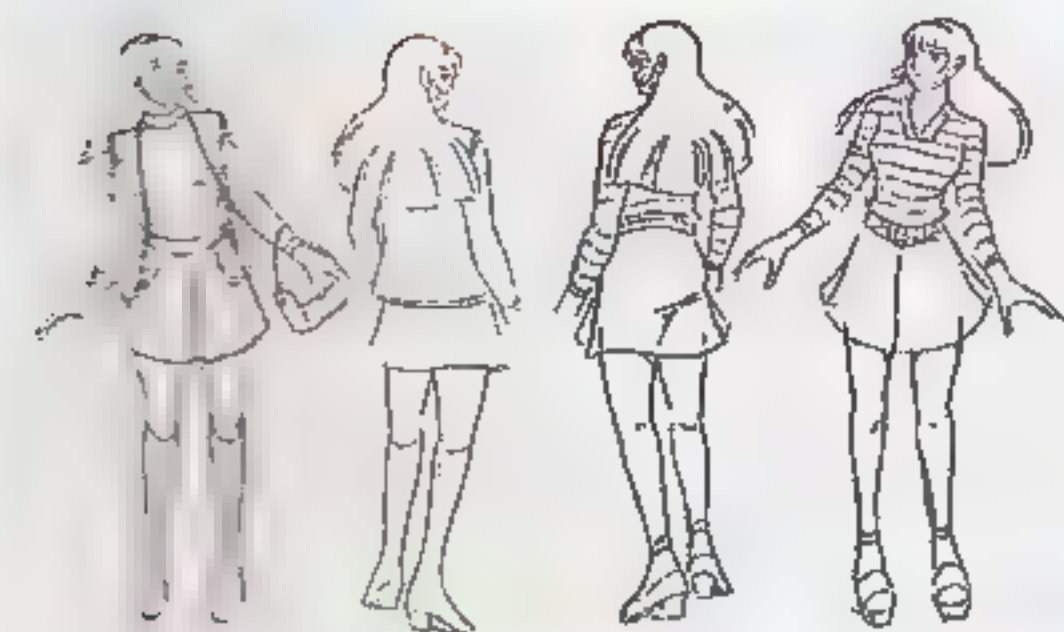
nentes. La postura en la cabina es de hombros en ángulo, que, por cierto, son anchos y caídos. Se expresa a través de unas manos grandes, de dedos largos apenas esbozadas. No levanta apenas los brazos, y cuando lo hace el movimiento no está bien resuelto o dibujado. Color algo plano y poco detalle.



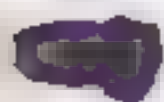
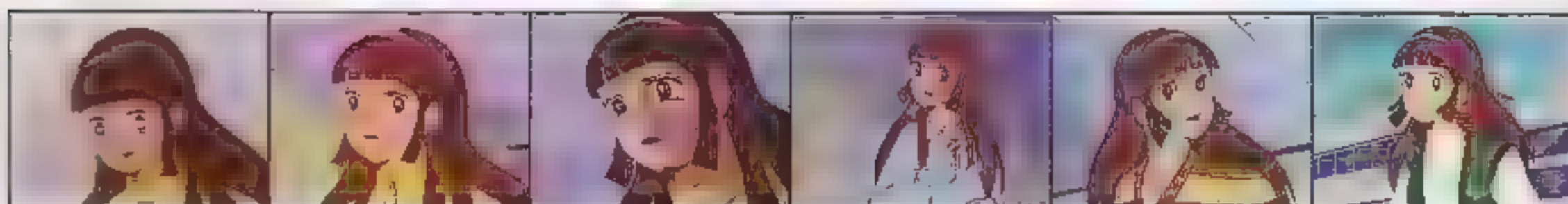
Mazinger Z.- Nuestro robot es aquí característicamente ancho, muy robusto. Los "ojos" pequeños y estrechos, en forma de rombo y no de trapecio, de modo que los rayos fotoatómicos emitidos desde ellos son, en algún caso, haces estrechos y finos. Los paneles pectorales son muy grandes y sobresalientes. Es muy característico el sombreado por carboncillo en el Mazinger de Uemura, detalle aplicado al casco y, de forma muy estilizada, a los brazos y piernas de coloso. Pocas veces se detallan los reflejos metálicos. La cinta y hebilla del Scramder es dibujada de otra forma, de modo que no se adapta al ángulo del tórax de Mazinger, o bien este ángulo se elimina o suaviza. Esto último hace que en algún episodio se haya dibujado una



solución diferente para el disparo de misiles en vuelo. El robot protagonista no se libra de las dificultades de este equipo con la animación del movimiento de los brazos: parece siempre forzado y rígido. Pero el diseño es armonioso y muy estable en sus líneas.



Sayaka Yumi.- La cabeza es redondeada, de ojos grandes. Como con el personaje de Koji, el personaje "crece" y se estiliza su diseño. De cabellera poblada, voluminosa y manos grandes con dedos largos. Es la Sayaka que más pase de modas de los 70 hace, siendo dibujada con minifaldas de talle alto. Detallada en sombreado según si el plano es cercano o no, tiene una expresividad limitada pero suficiente. Y no se libra del movimiento poco fluido, manteniendo el juego de posturas del resto de personajes.





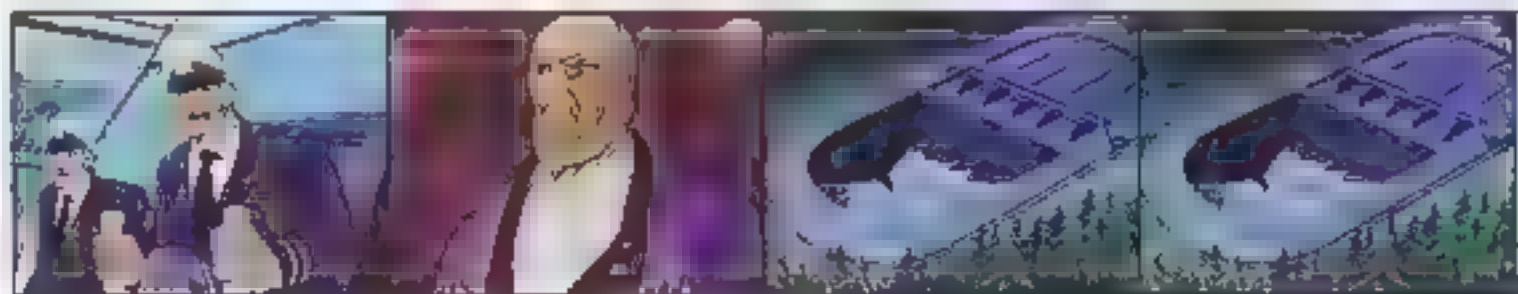
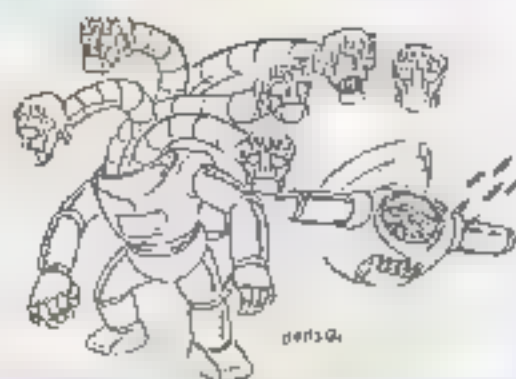
Shiro Kabuto.- De miembros largos y manos grandes, el pequeño de los Kabuto tiende a lo caricaturesco. Mantiene su cabeza y ojos grandes, y se reserva para una expresividad cómica extrema. Color plano y movimiento característico del estilo de este equipo: se le ve señalar mucho con sus grandes manos



Dr. Yumi.- Se le ve algo más de pelo en este dibujo. De líneas muy sencillas, se intenta resolver el detalle con pequeñas líneas en su bigote en forma de D invertida. Anchos y caídos hombros y cabeza pequeña respecto a ellos. Misma rigidez del movimiento de los brazos y mismos miembros largos.



Detalles de este equipo.- Como en el caso de los dibujos y animaciones de Masamune Ochiai, las trazas de este equipo son muy reconocibles. Parece haber cierta tendencia en el diseño de los personajes a hacer hombros muy anchos y rectilíneos, de modo que los brazos de los personajes tienden a colgar de ellos, con un movimiento limitado. Por otro lado, las manos son muy grandes y poco detalladas, y los dedos largos, los personajes parecen estar señalando todo el rato. Mazinger es muy robusto y Afrodita A tiene los "picos" hacia arriba



CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Por los hombros anchos y las manos grandes, con dedos alargados; porque es el único en el que Koji piloto mira de frente, y en esa pose su nariz parece más redonda, su casco es más grande y picudo; porque tiene escena alternativa de la piscina abriéndose; porque aparece el Dr. Smith; porque los grandes hombros de todo el mundo, incluidos los robots, parecen estar caídos y no rotar.





Equipo 5: Tetsuhiro Wakabayashi.

EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
5	El fantasma de Mazinger Z.	Takaku, Susumu	Tsuji Tadanao
26	¡A muerte! El samurai Koji contra la bestia de Ashler.	Takaku, Susumu	Fukumoto Tomoo
32	La terrible bestia de tres cabezas .	Yamaura, Hiroyasu	Tsuji Tadanao
38	Minerva X, el robot misterioso.	Takaku, Susumu	
52	¡Koji en apuros! ¡Sayaka pilota a Mazinger!	Takaku, Susumu	Hidenobu Qin
57	¡El Dr. Infierno invade Japón!	Fujikawa, Keisuke	Katsumata Geki
62	¡Sorpresa! Boss Borot vuela por el cielo.	Yamaura, Hiroyasu	Toshikazu Yamaguchi
67	¡No lores, Koji! Una vida dedicada a la cruz.	Yamaura, Hiroyasu	Hidenobu Qin
82	Mazinger Z en manos del demonio.	Fujikawa, Keisuke	

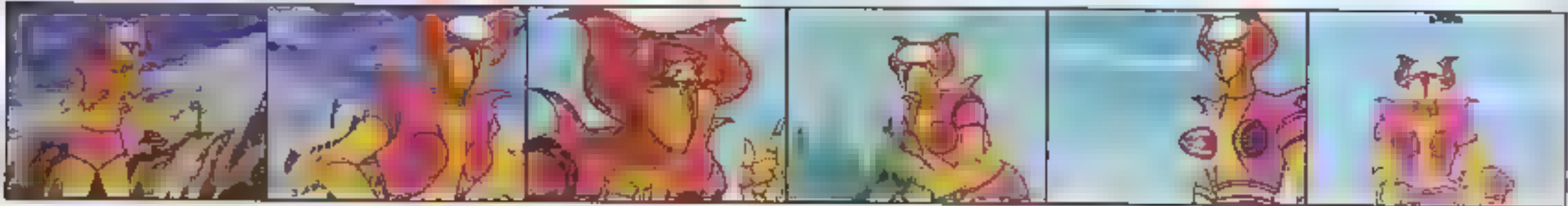
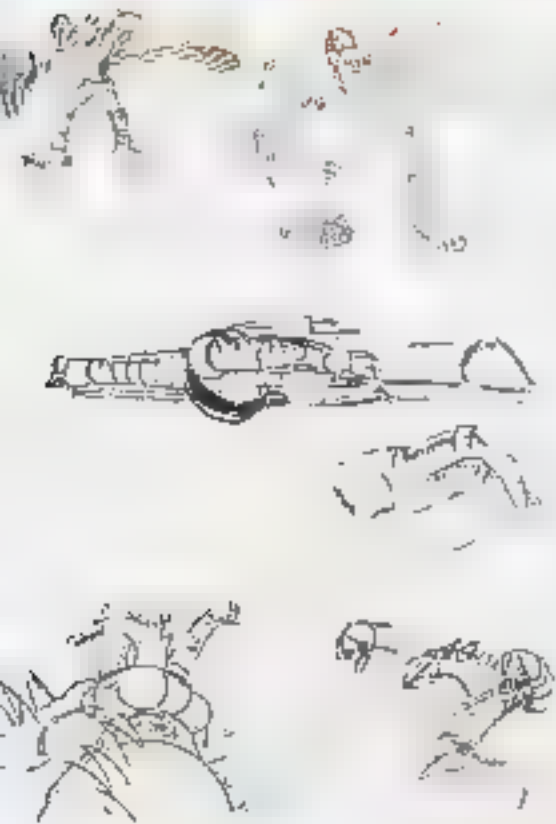


Los nueve episodios del equipo de animación de Tetsuhiro Wakabayashi son representantes también de ese estilo de la serie que ha pasado a la historia. Algunos tienen un brillante y vibrante guion que, pese a no ser obra de los animadores, son ellos los que tienen el indudable mérito de haberlos llevado a la pantalla con gran acierto, tanto que algunas de sus escenas permanecerán en la retina de los fans para siempre.

Wakabayashi tiene un estilo elegante y estilizado en su diseño de personajes. Domina el movimiento, lo que le permite dar a sus escenas un ritmo y un brío característicos.

Se entiende ese éxito si se unen ambas cosas: bellos dibujos y acción trepidante. Las peleas de Koji y Sayaka, que este equipo animó como nadie en sus dos episodios más recordados, y la forma de combatir de Mazinger Z y Afrodita A, llena de acción y entrega, son los alicientes más importantes de este estilo de animación. Entremos en detalle:

Afrodita A.- De diseño algo vacilante entre las de líneas un poco alargadas y la proporcionada, es una de las versiones del robot mejor dibujadas. Los movimientos están siempre muy bien resueltos y componen la animación con más carácter y estilo propio, siendo reflejo de los del piloto que los conduce. Lleva los "picos" algo hacia atrás en una cabeza ovalada. El color es casi siempre plano, y no se detalla salvo en algún plano cercano.



Barón Ashler.- Recalca este diseño la forma romboide de la cabeza del doble personaje. Las líneas del rostro se adaptan a la capucha y se integran a ella.





mediante leves detalles de carboncillo. Tiene un juego de expresiones algo limitadas pero muy efectivas, llegando a ser hasta cómico en cierto episodio. Hay

mucho dibujo con color plano, pero también primeros planos muy bien detallados con sombreados por gamas de color. Existe cierta variación en el diseño y algunos préstamos, pero es un estilo reconocible.

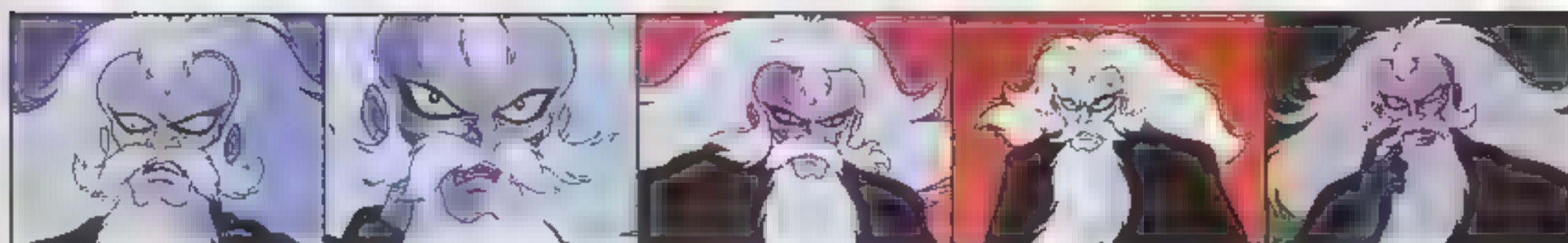
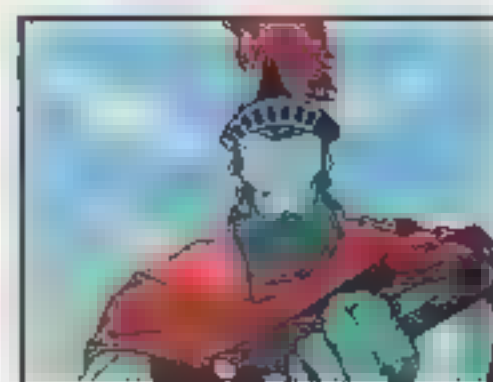
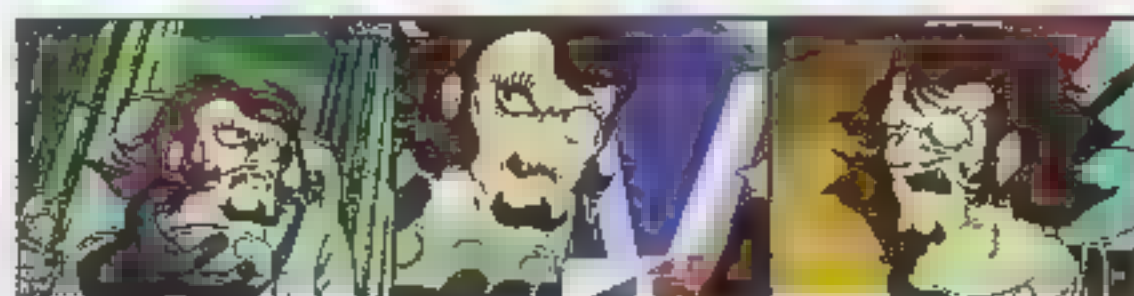
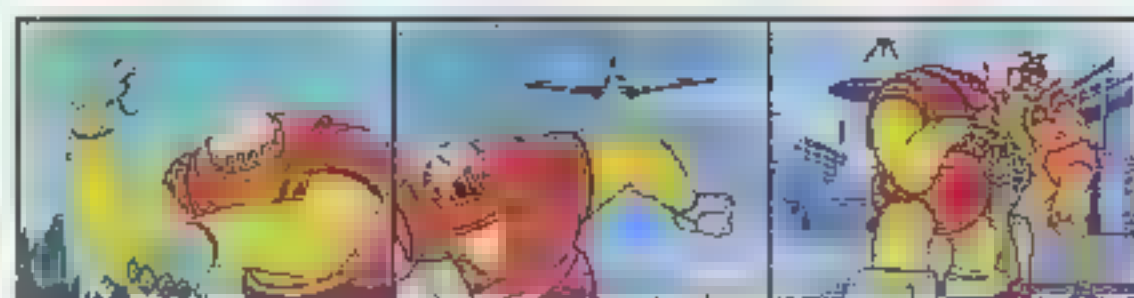
Boss.- Es el dibujo más gorlesco de cuantos han animado a Boss. De cabello algo más largo y un corpachón enorme respecto a la cabeza, se muestra más el lado cómico del personaje y sus actitudes se exageran. El color es mayoritariamente plano, todo el trabajo está en las líneas de expresión del personaje, que se extienden a todo su cuerpo.

Boss Borot.- Grande, muy bien resuelto en movimiento y en volumen, logrado sin necesidad de detalles como sombreados y reflejos metálicos. Tan expresivo o más que su piloto y muy estable en sus líneas.

Conde Brocken.- No es el punto fuerte de este equipo de animación. El dibujo es poco detallado, apenas perfilado y con líneas perdidas y desmañadas, de colores planos y monótonos, y expresión forzada. El movimiento no le salva de las faltas en dibujo, color y expresividad.

Duque Gorgon.- Detallado en color y líneas, aunque el detalle sea mínimo. Corpulento, lo más destacable es su animación, tan notable como la del resto de personajes en este equipo.

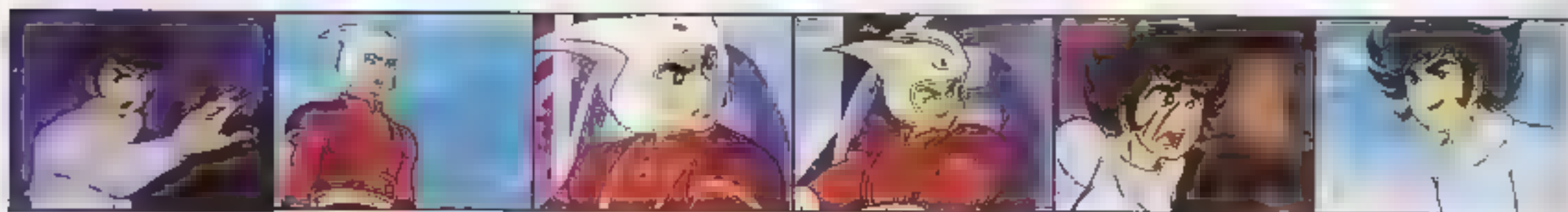
Dr. Infierno. Cierta nivel de detalle, sobre todo en las líneas que lo dibujan: cabellera semilacia, ojos muy perfilados y color muy correcto con leves sombreados. La expresión es lo más destacable en los primeros episodios de este equipo, con una mirada grave que logra sugerir introspección con su pose. La evolución del dibujo y su movimiento no son tan buenos en los últimos episodios asignados porque se convierte en líneas fijas y un aumento en el tamaño de los ojos que es in-



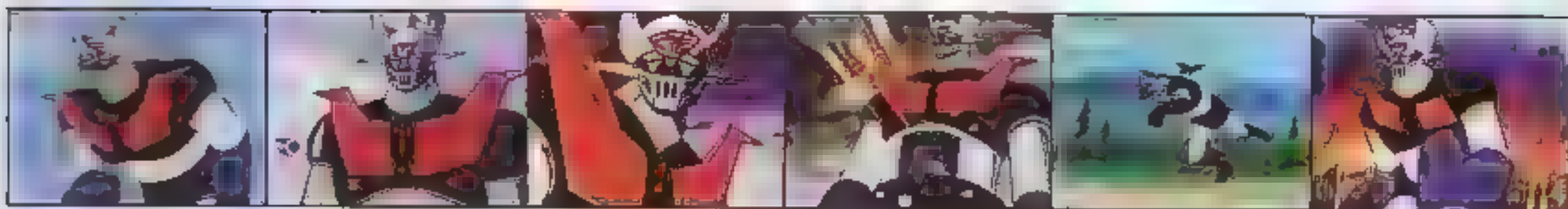


versamente proporcional a su expresividad. Tal vez sea debido al uso de préstamos de otros dibujantes o a cambios en los que participaron en la parte final de la serie.

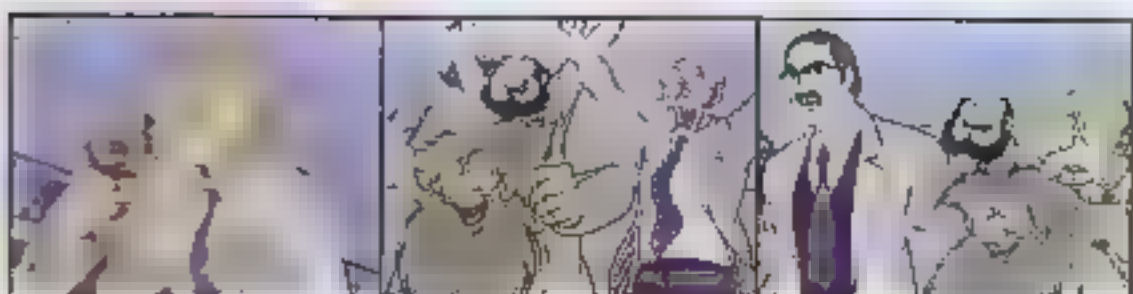
Koji Kabuto.- Ojos semirrastgados, cabellera muy abundante y picuda. Diseño algo oscilante entre crecido y añado. Gran expresividad, con recursos como el guiño y la media sonrisa, y movimiento muy bien resuelto. Encontramos muchos de los mejores planos del Koji piloto, muy bien integrados al fondo, la cabina de mandos del planeador *pilder*. En cuanto a la dinámica del personaje adapta muy bien en expresividad y movimiento los giros del guion que le conducen a unas alteradas relaciones con Sayaka. Color muy correcto y detalles comedidos, aunque no importa demasiado ante el dibujo elegante, la expresividad y el logrado movimiento. El diseño decae hacia el final de la serie.



Mazinger Z.- Es uno de los diseños más limpios y mejor resueltos de la serie. Muy proporcionado, recuerda al de Yoshiyuki Hane, no en vano están en equipos de trabajo relacionados, pero el movimiento le aporta más realidad y supera al estatismo de viñeta de este. También se parecen en los apliques de detalles de carboncillo y reflejos metálicos sencillos. En este logro del movimiento, este equipo logra expresar muy bien el acelerado, a través de posturas y líneas cinéticas. De líneas claras y proporcionadas en vuelo, es uno de los más estables y dinámicos dibujos del robot protagonista. Hasta los cambios observables del episodio 82.



Misato.- Como venimos diciendo, el característico estilo de Wakabayashi decae o cambia de autores en ese episodio 82. Uno de los ejemplos de ello es el dibujo y la poca expresividad de Misato, en el que los colores planos y el trazo grueso sugieren que este último episodio fue compuesto a través de préstamos, o bien realizado por otros animadores del mismo grupo.



Profesores.- En este equipo, Mori Mori, Sewashi y Nossori son los más dinámicos y expresivos, y actúan en grupo. Siempre se presentan juntos y reaccionan como un solo hombre a las situaciones que se van presentando, sea frente a Koji maltratando a Mazinger como a este peleando con Sayaka.

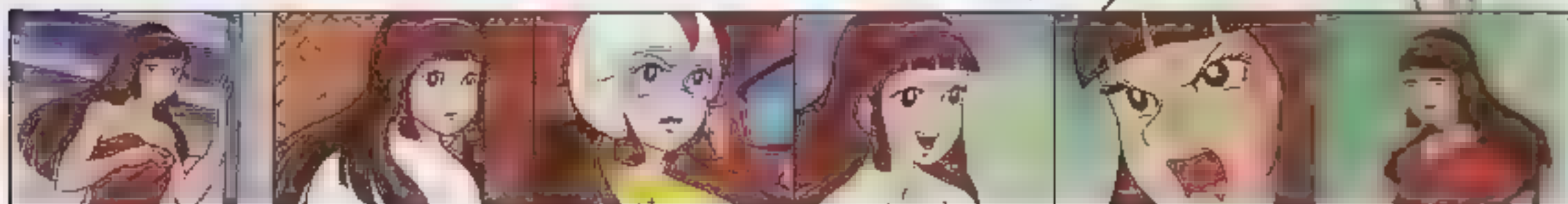
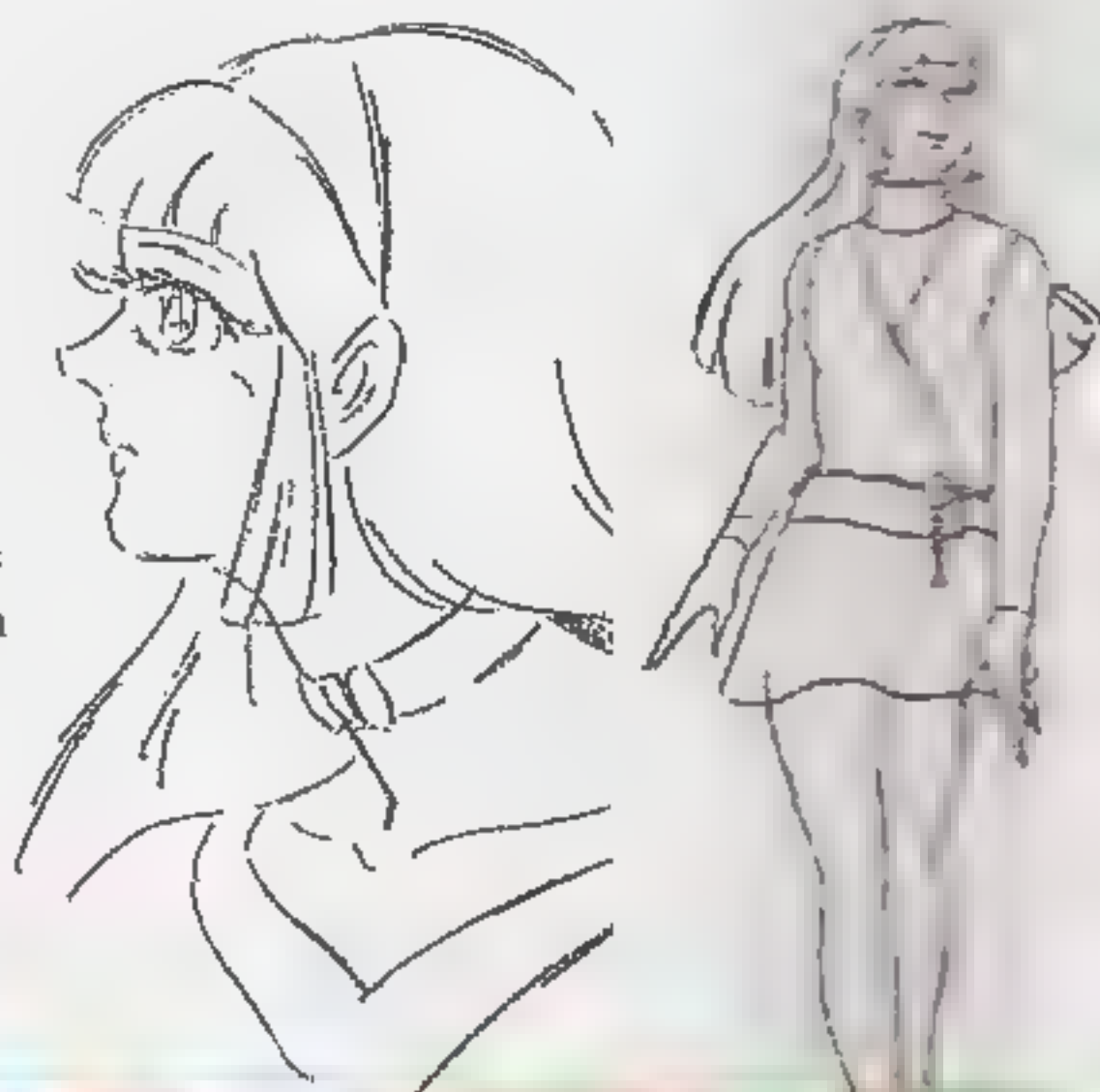
Bien dibujados y animados, pese al color plano y al poco detalle, acaban tendiendo a la caricatura conforme avanza la serie. A la caricatura y el



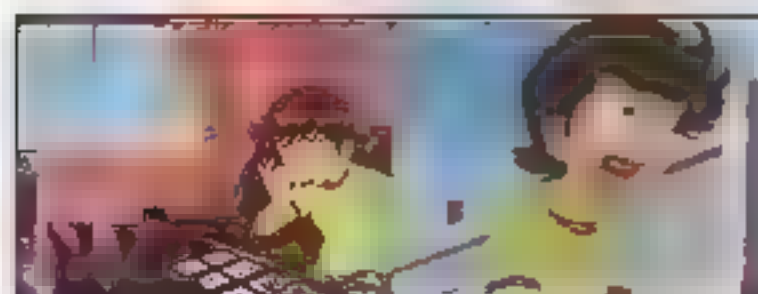


descuido, como el del episodio 62, donde vemos a un Nossori con algo de pelo.

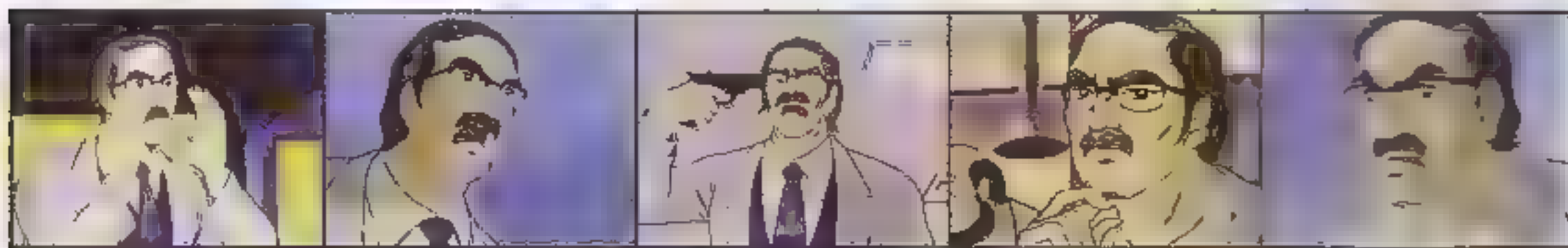
Sayaka Yumi.- Como en Koji, el diseño es vacilante: entre aniñada y muchacha ya desarrollada. Lograda expresividad, es una de las Sayakas más protagonistas en el desarrollo de la acción y el equipo está a la altura de ello. Definida por líneas muy limpias y estilizadas, tiene una amplia gama de dibujos de expresiones, desde las más serenas hasta las más desencajadas. Gana en los primeros planos y los perfiles. El movimiento también está logrado. En general, el color no es muy detallado, pero la calidad y el muestrario de modelitos hacen olvidar eso. Lástima que el diseño también decaiga en los últimos episodios asignados a este grupo



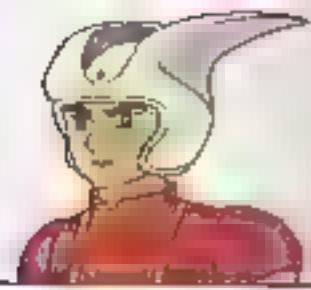
Shiro Kabuto.- Dibujo muy parecido al de Hane, pero con menor detalle en el color. Expresividad y movimiento en la línea del grupo. Tampoco se libra de un dibujo menos logrado en episodios finales.



Dr. Yumi.- Detallado en las líneas del dibujo, en el color y sombreado, hemos de decir que, al contrario de la mayoría de los personajes, Yumi tiene un juego más limitado de expresiones y repite abundantemente la pose, salvo excepciones memorables, como su casi suicidio del episodio 57. Como es habitual en la serie, está mejor detallado mientras más cercano sea el plano, pero raramente supera la viñeta de su busto. Oscila de apariencia en el episodio 82, donde el estilo de este grupo decae en general.



Detalles de este equipo.- Los dibujos de los personajes están hechos con trazo fino. El color es, en general, más suave que en otros equipos. Planos de cuidadas líneas muestran de perfil a los personajes principales. Mucho movimiento y expresividad, sobre todo expresividad, en personas y robots



CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Hay escenas del encendido de los botones del planeador y de los mandos, de Koji en perspectiva sesgada, manipulando una palanca. La presencia de Minerva X y Erika, dibujadas en perfecto estilo Wakabayashi. Mazinger corre mucho, Afrodita no menos. Koji y Sayaka tienen narices calcadas y se pelean todo el rato. Los ojos muy perfilados del Dr. Infierno. Las presentaciones o cierres de episodios se animan de forma imaginativa, con suaves tonos y dibujos de flores. Por la escena alternativa del agua de la piscina que, en vez de abrirse, se va en remolino como en un sumidero.





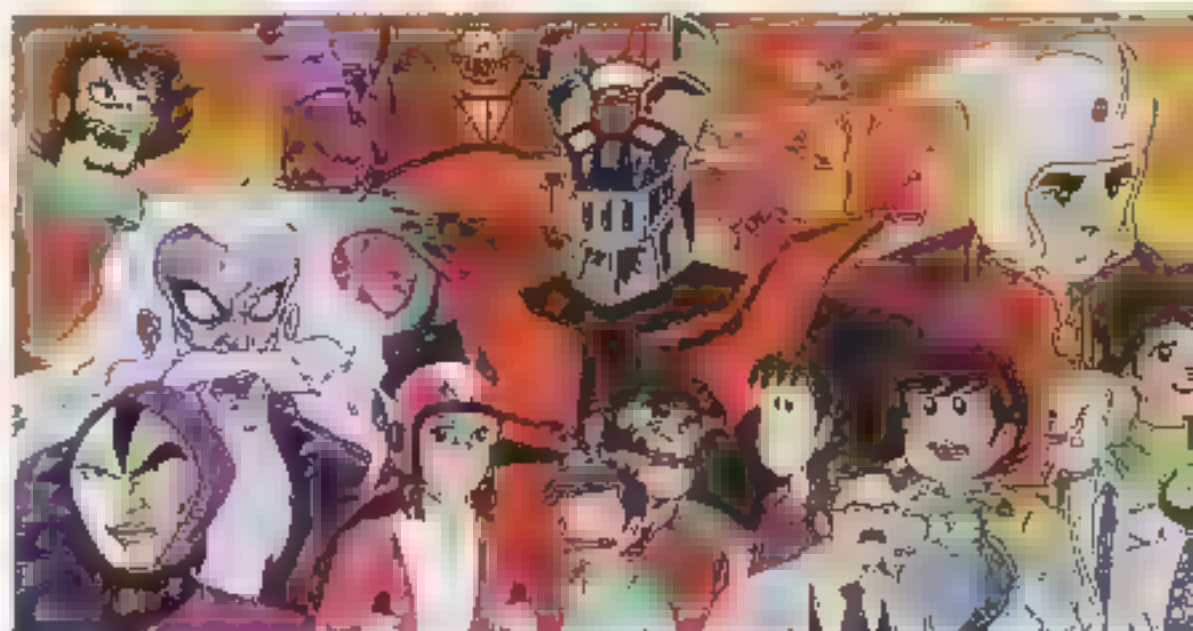
Equipo 6: Keisuke Morishita.

EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
10	Dayan, el puño volador de hierro.	Fujikawa, Keisuke	Makoto Yamazaki
18	Piratas del mar: La bestia Glossam.	Takaku, Susumu	Tsuji Tadanao
27	Operación para capturar a Afrodita A.	Takaku, Susumu	Fukumoto Tomoo
31	Las bestias secuestradoras: Operación onda disruptora.	Fujikawa, Keisuke	
39	¡Lucha a muerte, Salud! El mar ensangrentado	Takaku, Susumu	
45	¡Instituto Fotoatómico, blanco del Diablo!	Fujikawa, Keisuke	
50	¡Abajo, Jet Scrandel!	Fujikawa, Keisuke	Hiddenobu Qin
54	¡Explosión! ¡Poderoso Rocket Punch!	Fujikawa, Keisuke	Katsumata Geki
56	El robo de la Súper Aleación Z	Takaku, Susumu	Hiddenobu Qin
61	El canto del RhineX1, robot marcado por el destino	Takaku, Susumu	
66	Jenova M9, el enemigo oculto,	Yamaura, Hiroyasu	Tadashi Shimokawa
72	¡Golpe letal! La gran rueda de los Rocket Punch.	Fujikawa, Keisuke	Fukumoto Tomoo
77	Conde Brocken, el comandante moribundo.	Fujikawa, Keisuke	Takao Tsuruoka
83	¡La aparición del Vizconde Pigman, comandante fantasma!	Fujikawa, Keisuke	Urata Mataj.
88	¿A vida o muerte? ¡Batalla desesperada en la Isla del infierno!	Fujikawa, Keisuke	Makoto Yamazaki
92	¡Duelo a muerte! ¡Levántate, Mazinger Z!	Fujikawa, Keisuke	

Ocupando un sitio especial en el elenco de los cinco grandes, Keisuke Morishita es el director de animación más prolífico de todos, con un total de 16 episodios, llegando hasta el final de la serie (y nunca mejor dicho, pues firma el episodio 92) con un impecable estilo. Junto con Kazuo Nakamura, es otro representante del mejor dibujo y la mejor animación en Mazinger Z.

Su calidad en el diseño de personajes y su gusto por el detalle y por el acabado final del color y las líneas, hace que sea para muchos el más importante animador. Y debieron ser los mismos responsables de producción de Mazinger Z quienes pensaran así, puesto que le encargaron el diseño de personajes de *Mazinger Z contra el General Negro*, la gran película de 1974 que dio una dignísima segunda oportunidad al final del robot luchador. Lo cierto es que, como veremos, si para animar una serie hace falta saber dibujar e imprimirles gracia luego a esos magníficos dibujos, Morishita cumple sobradamente con los requisitos. Aun dentro de las limitaciones de la animación de los 70, este autor hace dudar, en muchos momentos, que estas existan. A la maestría de su trazo hay que unir un magnífico encaje con los fondos de los artistas que los pintaron, con quienes colabora para crear unos pósters de gran colorido y expresividad para los momentos más dramáticos y, en general, un cuidado por todo lo que sale en pantalla, personajes secundarios incluidos.

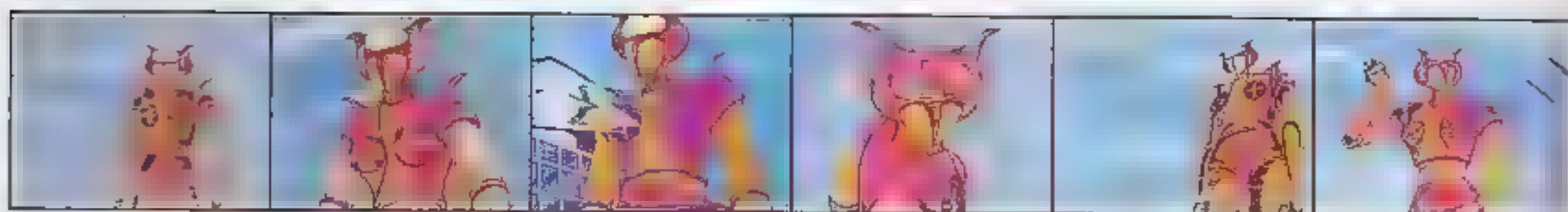
¿El más grande de los cinco grandes? . Es posible que para muchos así sea. Tanto que no les hubiera importado que hubiera sido responsable de la serie en



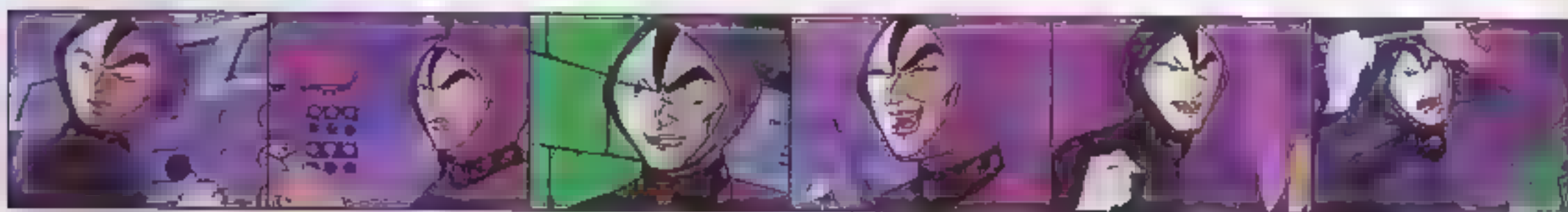
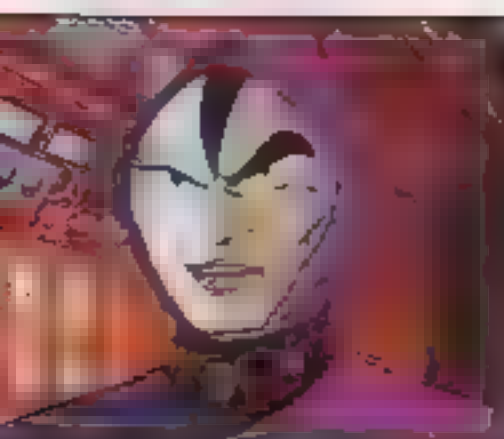


tera Pero, tal como vamos viendo, cada estilo tiene su importancia en una producción única, entre otras cosas, por ser tan coral. Veamos las trazas del equipo de Keisuke Morishita.

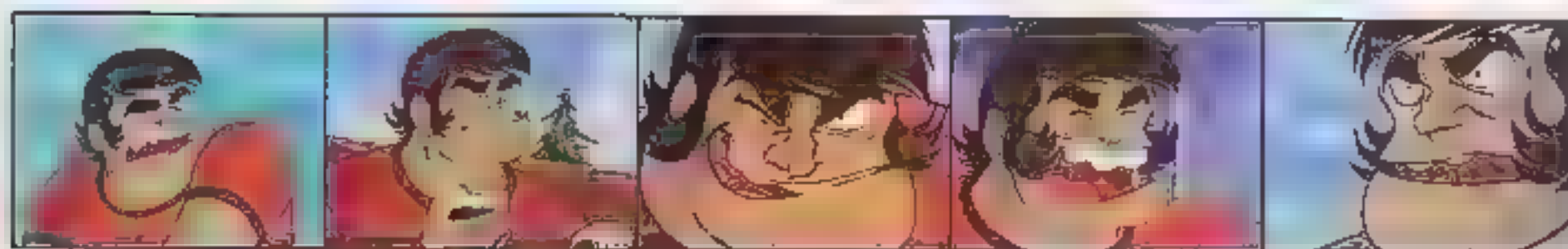
Afrodita A.- Bien delineada y proporcionada, parecida a la de Nakamura pero con la cintura algo más contraída (nótese que el encaje entre torso y caderas es más corto), como si hubiese sido dibujada en dos tiempos. Cabeza algo más pequeña respecto al cuerpo, sombreada o con reflejos metálicos. Acostumbra a dibujar la cabina con más detalle, y en cuanto al movimiento, innova en muchos esquemas de animación, aunque en algunos momentos resulte algo repetitivo



Barón Ashler.- Al principio su dibujo estaba en la línea de otros tantos, con sus limitaciones expresivas incluidas, pero pronto se convierte en el mejor diseño de Ashler, con permiso de Nakamura. La cabeza es la más proporcionada de todas, abandonando hasta cierto punto esa forma romboide y componiendo un cuadro más realista. Es proporcionada respecto al cuerpo, con la capucha muy ajustada, un trabajado detalle en el color, con el tornasolado de los tonos de la vestimenta y en el sombreado, que detalla volúmenes en los primeros planos. Figura muy bien integrada a los fondos. Respecto al movimiento, es muy correcto en general, con creatividad en poses y ademanes, aunque en algún caso tenga aquella dificultad de Uemura para animar los hombros en los movimientos de brazos. En expresividad consigue muy bien la transmisión de emociones, aunque sea algo menos expresivo que en su versión Nakamura.



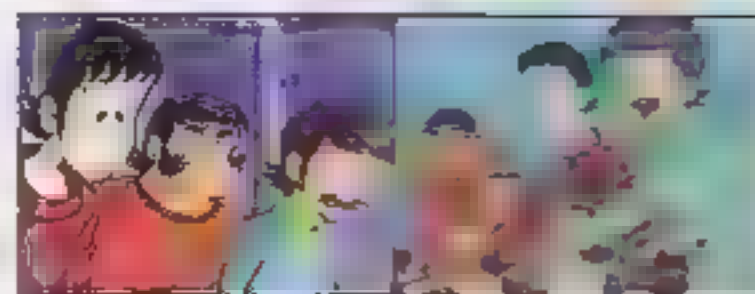
Boss.- El personaje es dotado de mayor expresividad, muy trabajado su dibujo, véase la nariz y la cabellera detalladas, muy perfilada la primera y resaltando el rizo de las patillas, la segunda. Cuidado al detalle, en el sombreado que retrata la luz con colores, en la vestimenta, etc. Movimiento fluido.



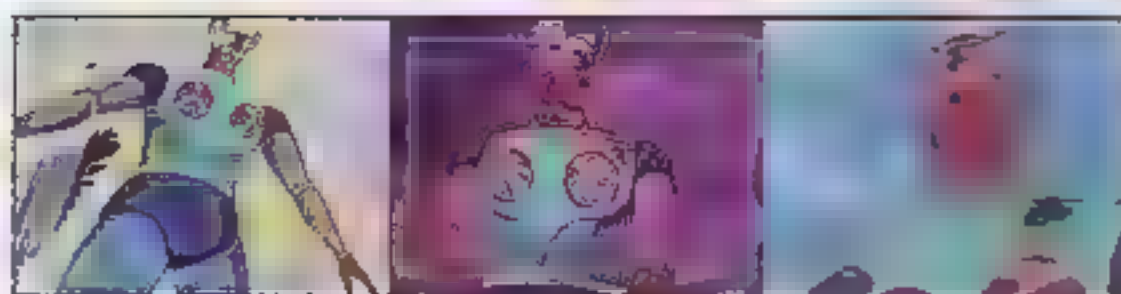
Boss Borot.- Algo más bajo y compacto, rico en detalles de sombreado/tramado de carboncillo, gran corpachón respecto al tamaño de la cabeza. Describe un movimiento basculante en la animación.

Mucha y Nuke.- Más proporcionados que en otros diseños, mantienen la linealidad de su delgadez y los brazos cortos. Nuke de ojos mínimos. No tan detallados como el resto, el color es más veces plano.

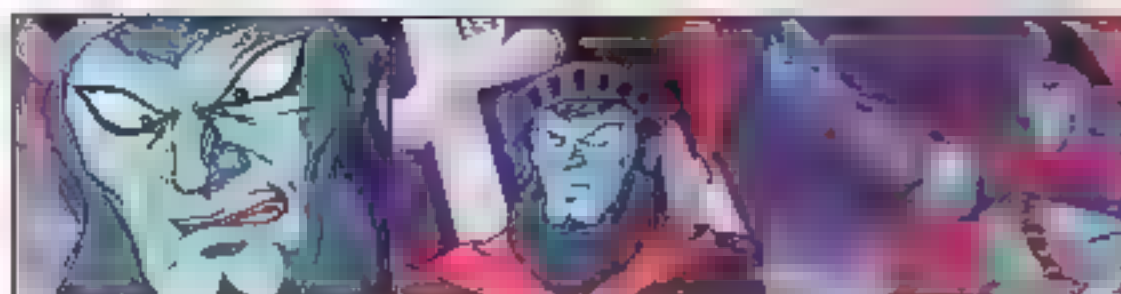
Conde Brocken.- Morishita es el creador del primer diseño de este personaje. El detalle de las sombras en contraste con la luz consigue un efecto de volumen. De gran expresividad y detalle en el movimiento (variaciones en la cabellera volante), este último es, a veces, algo limitado. Sin embargo, el bien delineado personaje es estable en sus líneas desde el primer momento hasta el último.



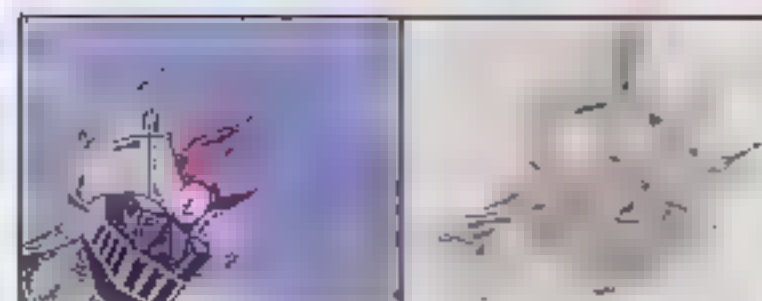
Diana A.- Consigue plenamente la sensación de volumen, por la forma de dibujar, y el nivel de detalle en sombreado y tramas, de la nueva robot de Sayaka. Muy proporcionada, su movimiento está tan conseguido o más que el de su predecesora.



Duque Gorgon.- El trazo y su conjugación con los sombreados de gamas de colores, dan volumen y expresividad. Primeros planos brillantes.

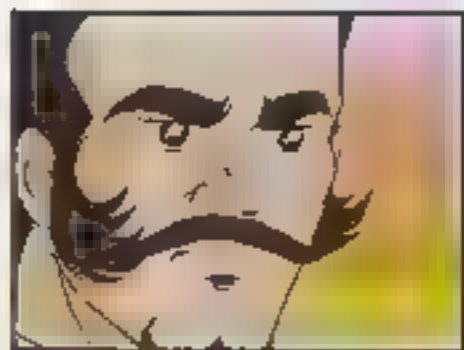


Gran Mazinger.- El nuevo robot es dibujado por primera vez por este equipo y se definen aquí los esquemas de animación del sucesor del robot protagonista. Puede verse una evolución directa de su versión de Mazinger Z, tan detallado en volúmenes y sombreado por tramas.



Dr. Infierno.- Igual que el resto de personajes, Infierno está muy logrado en dibujo y expresión. Con el clásico juego de sombreados y trazos que consiguen volumen en los rostros, más acentuado mientras más cercano sea el plano. Es un Dr. Infierno de cabellera abundante y lacia (característica que lo hace más realista, igual que la capucha ajustada de Ashler), rasgo que mantiene en menor medida conforme avanza la serie. Movimiento sencillo pero bien ejecutado.

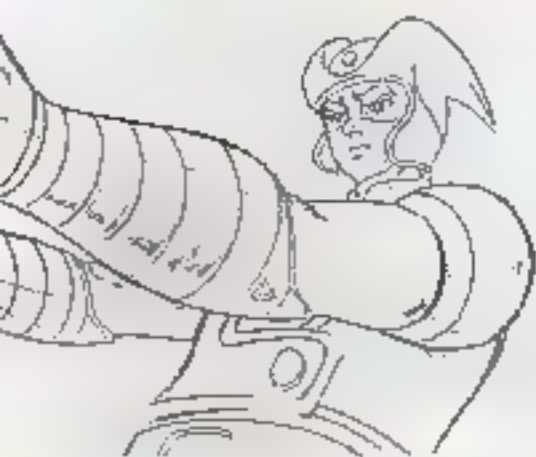




Kenzo Kabuto.- Personaje revivido, creación también de este equipo. Detallado en los primeros planos que se ofrecen de él al final de la serie, es otro logro de los trazos combinados con el detalle.



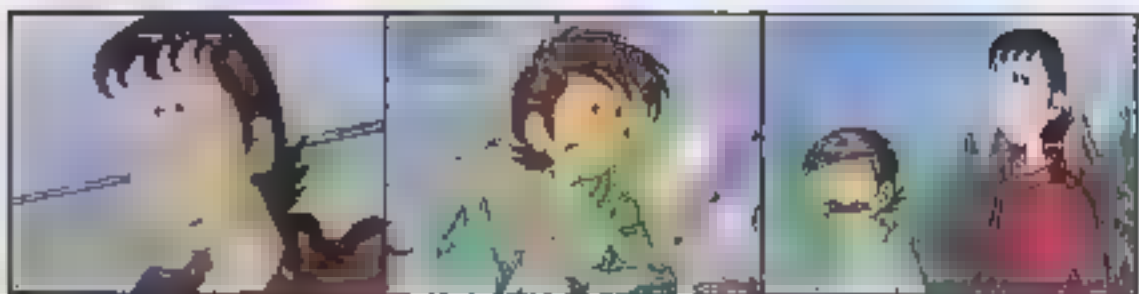
Koji Kabuto.- La evolución del dibujo es muy perceptible: de rostro añorado y redondeado, y cabeza grande, a rostro más proporcionado, con trazos trabajados y detallado en sus volúmenes, con ojos más cuadrados (pero siempre algo rasgados). Junto con Wakabayashi, se ofrecen planos muy detallados del Koji piloto, con una conseguida transparencia de las gafas del casco, por dar un ejemplo. Tiene rasgos comunes al personaje en general: nariz respingona, patillas volantes y mueca plana de la boca. Al igual que el resto, mayor grado de detalle cuando más corto sea el plano.



Mazinger Z.- Hay una evolución perceptible también, desde un diseño variable y dibujado con trazos sencillos y detalles planos, a un Mazinger de cabeza con trazos geométricos bien definidos, ojos grandes en forma de trapecio, casco alto, cabeza alargada y grande, y el torso corto y pequeño (comparado con el resto del cuerpo) cuya característica forma angulosa es más redondeada. Muy sombreado por tramas y detallado por gamas de colores que resaltan la luz, tiene largas piernas y brazos, componiendo una figura alargada y proporcionada. En vuelo, casi siempre lleva los brazos extendidos, con un movimiento menos fluido que en tierra. Muy bien compuesto en el disparo de todas sus armas, es uno de los diseños más estables y bellos de cuantos se han dibujado.



Misato.- Es el dibujo más conseguido, detallado y expresivo de cuantos hay de este personaje del último tercio de la serie. Tanto los trazos que la delimitan como el detalle por sombreados, así como la expresión del rostro, salvan aquí a un personaje que cae de lleno en los defectos de esta última parte, en cuanto a animación y dibujo. Ojos grandes y detalles de color, aunque no se apliquen esos detalles a su característico peinado.



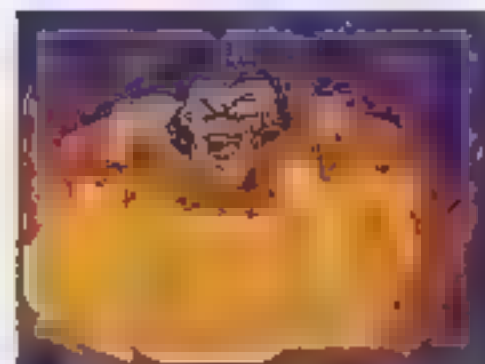
Mucha y Nuke.- Los comparsas de Boss son aquí ligeramente caricaturizados en sus formas. Mucha tiene la cabeza afechinada y Nuke cara de pájaro, con una boca grande y casi puntiaguda; se





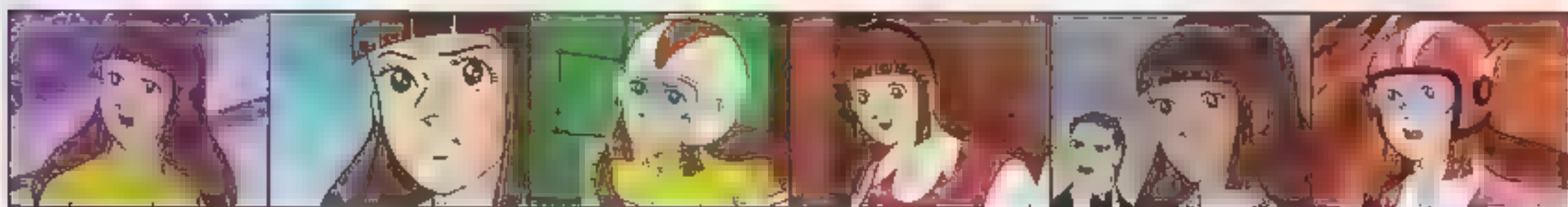
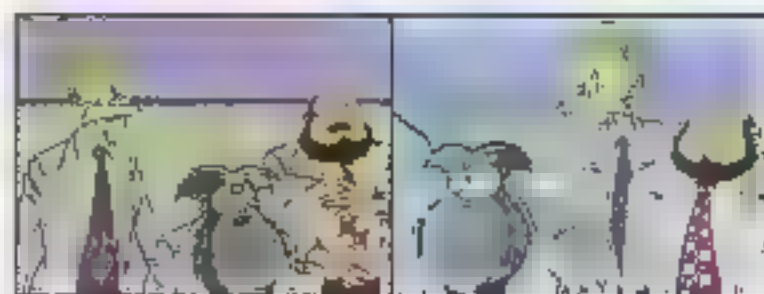
opta también por dejar sus ojillos en la mínima expresión, con dos puntos por todo dibujo. Pero, en general, se benefician de mayor detalle y expresividad.

Vizconde Pigman.- Personaje creado por este equipo. Detallismo de los reflejos de luz que consiguen dar volumen a su rostro y detalle de sus rasgos africanos



Profesores.- Su diseño es muy estable pero menos detallado que los demás personajes. Además de un color más plano, sus dibujos tienden algo a la caricatura.

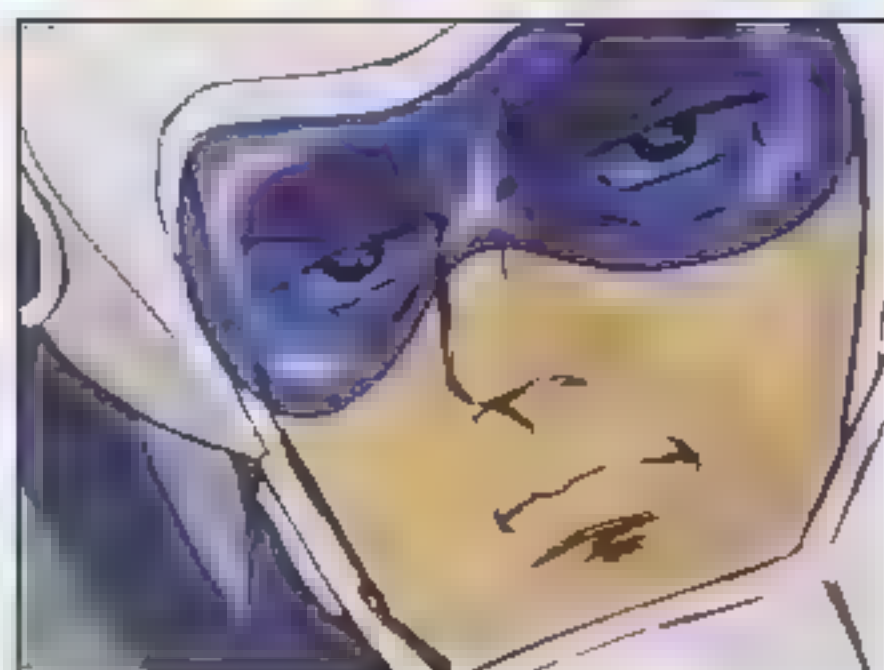
Sayaka Yumi.- Evolución perceptible, siempre dentro de un estilo, con lo que se consigue ese efecto de que el personaje "crece". Nariz respingona y grandes ojos, mueca plana de la boca, tres rasgos que podría compartir con el personaje de Koji. En la versión final de una Sayaka más crecida es quizás la más lograda en dibujo, detallada por el sombreado que resalta y da volumen a sus rasgos, aunque no sea la más expresiva. Se nos brindan memorables planos y escenas de la Sayaka piloto.



Shiro Kabuto.- Cabeza redondeada, con grandes carnosillos, lo que acentúa lo infantil en el rostro, ojos muy circulares y una nariz muy chata. Rasgos todos ellos que se sitúan entre los equidistantes picos de su cabellera. Una menor expresividad le relega aquí a un papel secundario



Tetsuya Tsurugi.- Otro personaje aparecido por primera vez por obra de este equipo. Se beneficia por ello de una nariz perfilada y detallada, un sombreado que acentúa el contraste y da volumen, y unos detalles que le acercan al realismo. Es creado además el entorno de combate de Tetsuya, con unos movimientos algo forzados quizá, pero nada que no pueda superar este dominio del dibujo.



Dr. Yumi.- El dibujo del director del Centro de Investigaciones Fotoatómicas tiene aquí unos ojos pequeños, detrás de unas gafas detalladas con reflejos, aunque no tan logrado como en el diseño de Nakamura. Esas gafas están montadas sobre la acostumbrada nariz bien perfilada. Yumi tiene poblada la cabellera y el bigote. Detallado en sombreados y color. Tiene una expresividad limitada, pero eso es lo habitual en la animación del prudente profesor. Como el resto, mayor detalle cuanto más corto sea el plano.

Detalles de este equipo.- En general, el dibujo está lleno de trazos precisos y detallados que confieren volumen, el detalle acusado de color, reflejos y

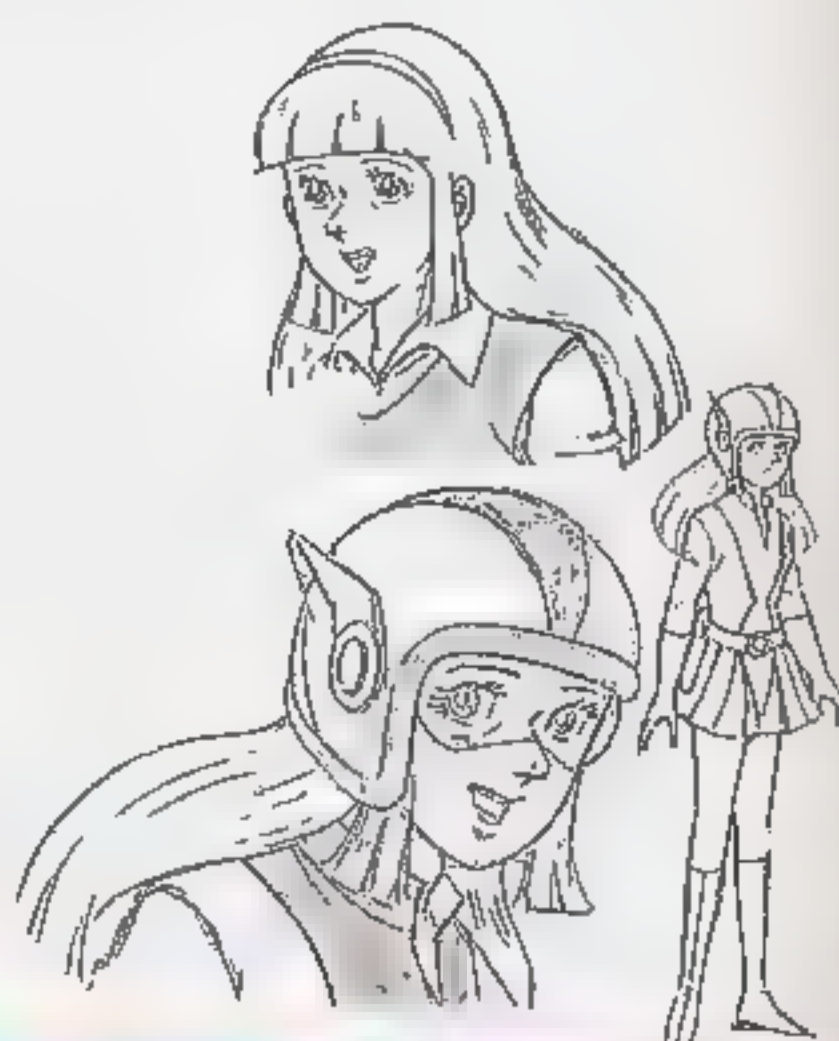


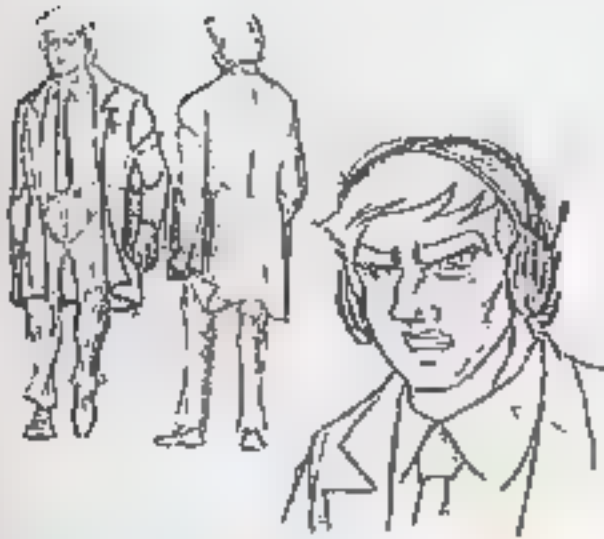
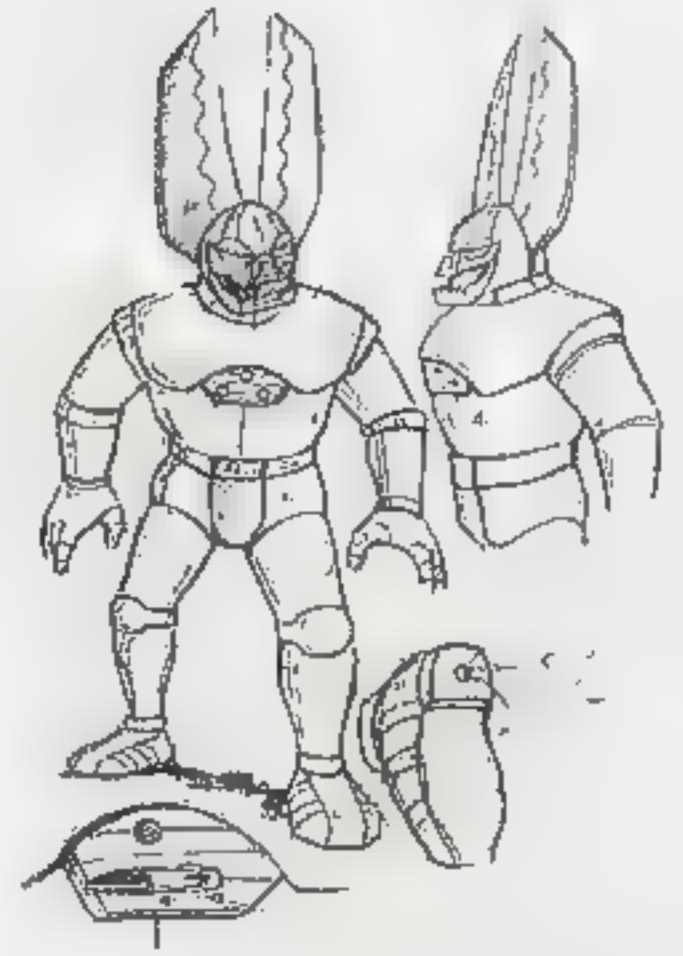


sombreados Es un diseño de personajes que logra dibujos de gran calidad, muy proporcionados y estilizados. Cuidado hasta el detalle, nos ofrece el mismo grado de calidad hasta en los personajes secundarios del Instituto, en la integración a los fondos (parece haber un acuerdo o trabajo en común con los dibujantes de fondos) y en el resalte de los detalles simbólicos de las escenas dramáticas y emotivas. Juega bien con la luz (lograda en animación con el uso del color) y tiene gran creatividad. Para resumirlo en una frase: gran animador pero mejor dibujante.

CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Por las trabajadas narices (respingonas o no), los profusos sombreados, el color tornasolado (efecto tejido brillante) de la vestimenta de Ashler, por la estilización del Mazinger Z, de miembros largos. Por haber dibujado al profesor Gordor por las cortinillas verticales en la transición de escenas, por los detalles dramáticos trabajados a todo color y recursos de animación (como el despertar de Kō en un primer plano con la forma de un ojo en el episodio 39). Por los detalles a carboncillo muy detallados y profusos, con dominio de las líneas cinéticas, en los pósters que aparecen fijos en escenas dramáticas. Por el dominio del dibujo...











Equipo 7: Takeshi Asakura.

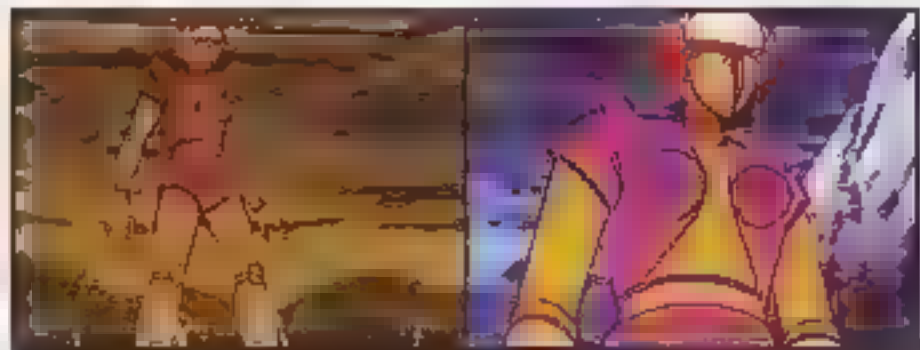
EP	EPISODIOS	GUION	ARTE
23	La bestia Dam Dam, el ataque de la gran rueda.	Fujikawa, Keisuke	Fukumoto Tomoo
30	¡Shiro en peligro! ¡Avisad a Mazinger Z!	Takaku, Susumu	Tsuji Tadanao
36	La bestia disfrazada, oculta en los cinco lagos.	Kouenji, Haku	
43	El ataque relámpago de la Brigada Paracaidista.	Takaku, Susumu	Fukumoto Tomoo



Takeshi Asakura es otro de los buenos dibujantes/animadores incluido en los “cinco grandes”. De entre esos cinco, Nakamura y Morishita realizan el mejor dibujo, con un gran dominio del detalle, el color y la luz en sus creaciones; Uemura tiene un estilo propio, de gran personalidad, y Wakabayashi realiza un dibujo muy conseguido, de líneas finas y color suave. Asakura podría hacer conjunto en eso con este último, pero con características de los dos primeros en cuanto a líneas y proporción del di-

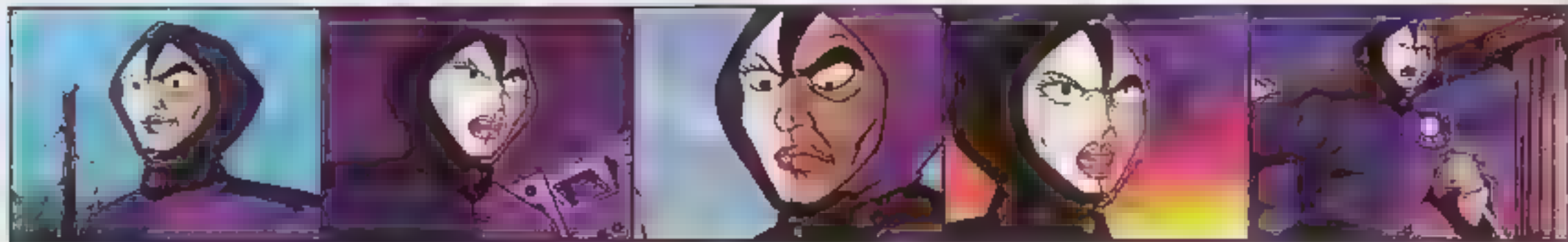
bujo. De hecho, logra los personajes mejor dibujados, con el trazo más simple y efectivo, pero sin necesidad de un gran nivel de detalle. Los diseños son proporcionados y estables, siendo muy reconocibles a través de cualquiera de los cuatro episodios que realiza.

Para resumir, Asakura es tan gran dibujante como Nakamura y Morishita, pero con menos recursos, y hace un uso del color (más suave y plano) y el detalle (correcto pero limitado) cercano a Wakabayashi. Tal vez sea el que reúna las mejores cualidades de todos. Veamos:



Afrodita A.- Muy esbelta y proporcionada, con volúmenes conseguidos por las líneas del dibujo y por los efectos de los reflejos metálicos. Se la muestra con habilidad en distintas perspectivas. Al contrario de lo habitual, tiene color más plano y menos detalles en los planos más cortos.

Barón Ashler.- Grandes ojos, cabeza romboide. Cierta detalle en el trazo y sombreado suave muy conseguido, sobre todo en los planos cortos. La expresividad es muy limitada, así como el movimiento, que en alguna escena llega a ser algo forzado, por lo que resulta mejor en planos busto que en movimientos complejos



Boss.- Por su gran mentón, y con las poses que tiene en este diseño, aparece muy brutote. El dibujo es muy limpio y bien delimitado en líneas, sin mucho nivel de detalle en cuanto a sombreado y solo en planos cortos.



Conde Brocken.- Bien acabado y estable, sigue el estándar del personaje de manera muy correcta. Bien trazado y detallado por sombreados efectivos, resulta muy rico en líneas de expresión, aunque la movilidad sea algo limitada.



Dr. Inferno.- Uno de los mejores dibujos. Muy proporcionado, detallado con volúmenes de luz pero sobre todo por un trazo seguro y estable. La expresión es muy lograda y el movimiento suficiente, dado que es un personaje que habitualmente no se sale mucho del plano busto, si acaso por el movimiento enfático de alguna extremidad. Muy bien integrado en los fondos.



Koji Kabuto.- Suma gracia en el dibujo: muy proporcionado, de líneas muy precisas que facilitan la expresión, que puede resultar algo estática pero que es efectiva, ayudada por las poses. Hay detallismo en los planos cortos a base de sombreados de gamas de color suave y las propias líneas, estables y seguras de un diseño de gran estabilidad, muy integrado en los fondos.

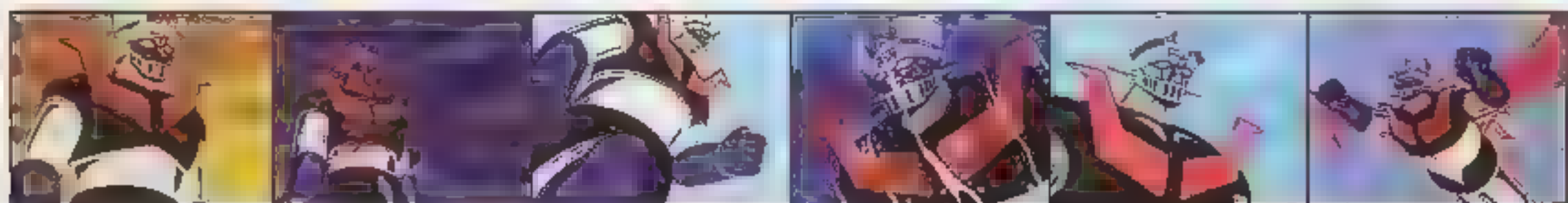


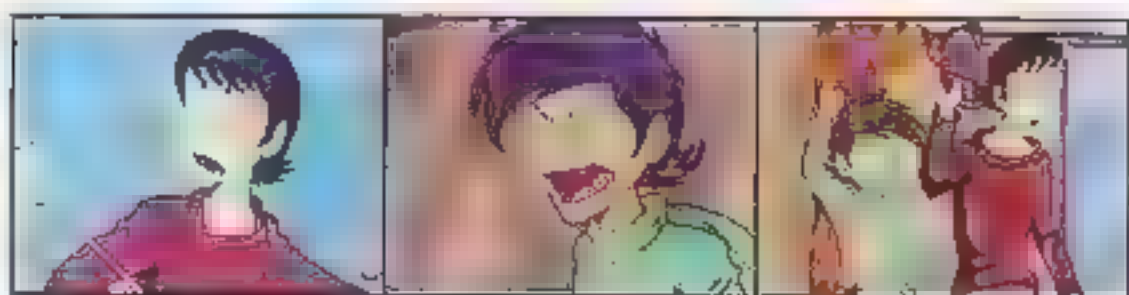
Mazinger Z.- Parecido al de Morishita con el tórax más bien corto y acabado redondeado y no anguloso, y cabeza pequeña. Tiene la característica de tener muy acentuada la doblez en la forma del casco que contiene el planeador, resaltada por sombras. Los paneles pectorales en V, los ojos romboides, cierta corpulencia. También está profusamente sombreado de carboncillo y tramas y con unos reflejos metálicos muy bien aplicados.

El movimiento es algo limitado y normalmente obedece a esquemas de animación que mueven busto y alguna extremidad, algo rígidos.

Los brazos casi siempre doblados en vuelo, posición donde tampoco mejora el movimiento. Detalles limitados pero efectivos en cuanto al dibujo en sí, por ejemplo, mostrar el anclaje de los puños en los brazos o a Koji en cabina. Muy buenos planos en perspectivas distintas.

En general, líneas armónicas y estabilidad del diseño.





Mucha y Nuke.- Muy expresivos y bien resueltos, pero planos en el color y el detalle. Su movimiento limitado se compensa con la expresión. Se opta de nuevo por el Nuke de ojos mínimos: dos puntos.



Profesores.- Muy buen dibujo de los tres, proporcionado y expresivo. Pero plano de color y detalle.

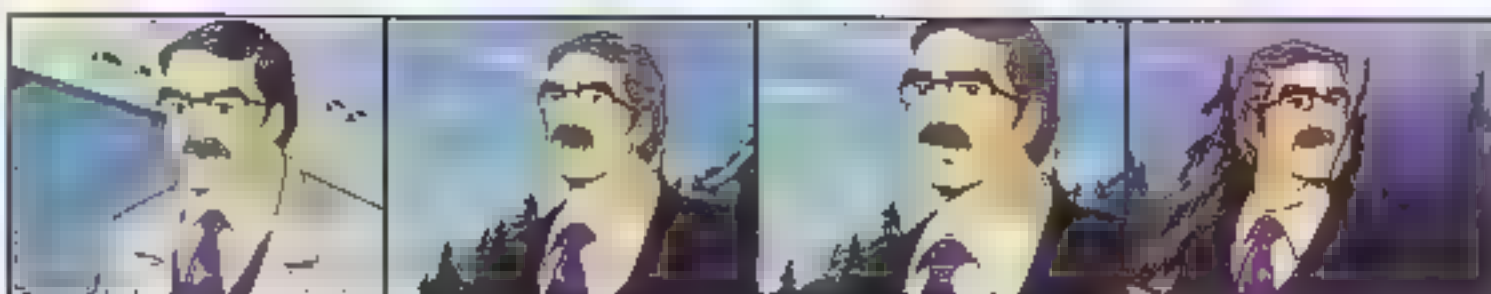
Sayaka Yumi.- Junto con el de Koji, el diseño de Sayaka es uno de los que más cumple el estándar del personaje, con una estabilidad y calidad muy notables, manteniendo sus líneas más allá del avance de la serie, cambio de uniforme incluido. De figura proporcionada, con ojos grandes y detalles leves por sombreado, no desarrolla una gran animación por movimiento pero la calidad del dibujo y lo efectivo de las poses lo compensan. También muy buena integración a fondos



Shiro Kabuto.- Ligeramente encorvado, la figura del pequeño de los Kabuto tiene buenas cualidades como dibujo, como el cabello muy bien delineado y un buen nivel de detalle. Sin embargo a las limitaciones del movimiento se le une una expresión muy fija, que parece mirar arriba todo el tiempo.



un buen nivel de detalle. Sin embargo a las limitaciones del movimiento se le une una expresión muy fija, que parece mirar arriba todo el tiempo.



Dr. Yumi.- El diseño del personaje está muy bien trazado, con detalle de líneas, aparte del que aporta el sombreado, a base de colores suaves y de aplicación de carboncillo. Pero si el talón de

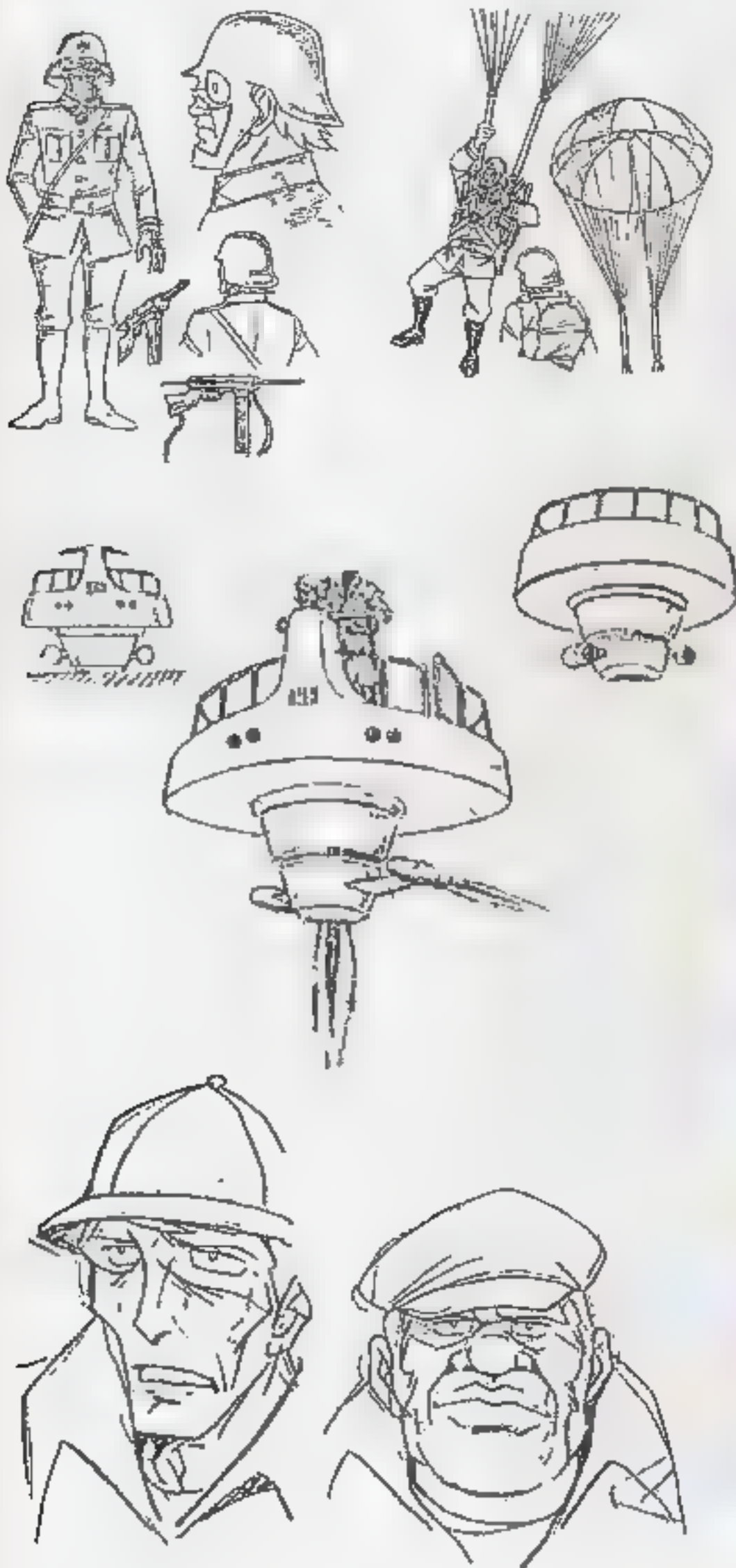
Aquiles de este equipo es el movimiento, Yumi no sale apenas del busto y mantiene un juego de expresiones muy limitado.

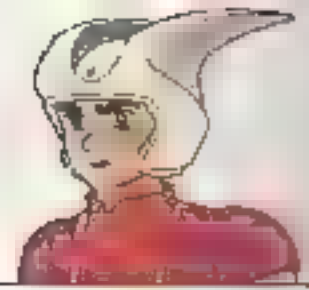
Detalles de este equipo.- En general, podríamos decir que el estilo de Asakura sigue la estela de la elegancia estilizada de los dibujos de Tetsuhiro Wakabayashi, pero los supera en estabilidad, seguridad del trazo, color y detalle, aunque pierda esa comparación si hablamos de expresividad o de movimiento. El dibujo vuelve a ser la clave. Los trazos son como lograr trasponer limpiamente los personajes de la mesa de diseño a los episodios en que hablan y se mueven, sin perder nunca la proporción. He aquí la clave: siempre hay cierta oscilación y/o de calidad en todos los equipos, que aquí no existe. Y el movimiento es fluido aunque tenga sus limitaciones, pero los dibujos son estables y buenos. Y los de



CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

us personajes secundarios de líneas limpias.





Equipo 8: Takeshi Shirato

EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
28	Orden Tenebrosa: Operación para obtener súper aleación Z.	Hiroichi Fuse	Tsuji Tadanao
34	Relámpago rojo: Mazinger vuela.	Takaku, Susumu	
40	El diabólico comandante Conde Brocken.	Takaku, Susumu	
46	Aparecen las bestias mecánicas Ninja.	Takaku, Susumu	
74	¡Heróico! El fin de Afrodita A.	Fujikawa, Keisuke	Makoto Yamazaki
79	¡Mazinger, falta un segundo para la explosión!	Yamaura, Hiroyasu	Makoto Yamazaki

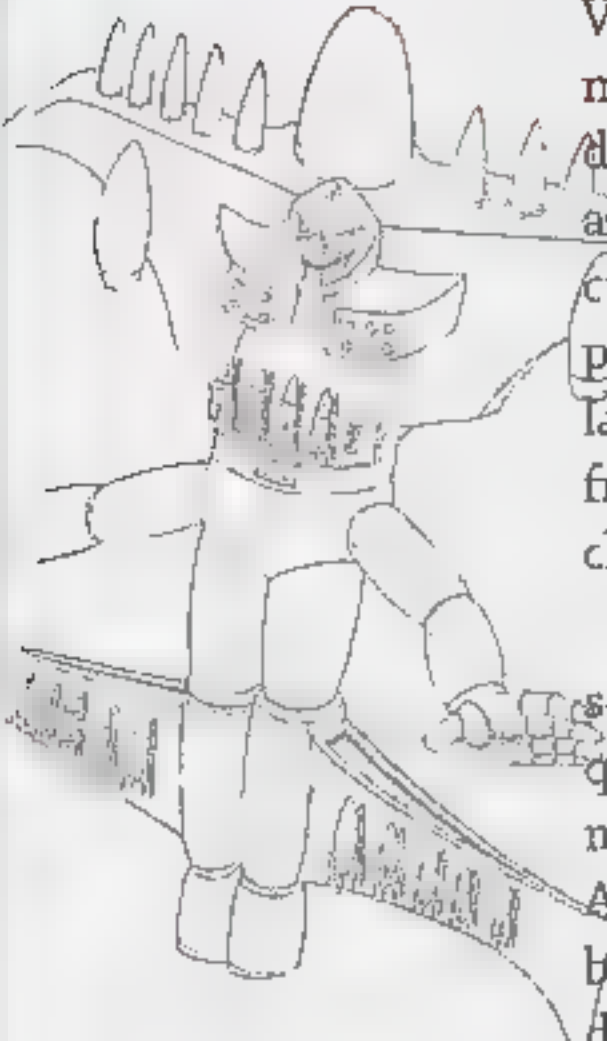


Fuera de los “cinco grandes”, con dibujo y animación muy propios, nos encontraremos con los restantes equipos, con un estilo no menos propio pero que, salvo excepciones, usan más a menudo lo que hemos denominado préstamos, es decir, escenas animadas de mayor o menor duración tomadas de episodios de otros animadores, con la consiguiente mezcla de estilos en un mismo episodio.

Takeshi Shirato tiene un estilo que podríamos denominar “flexible” en la forma de dibujar

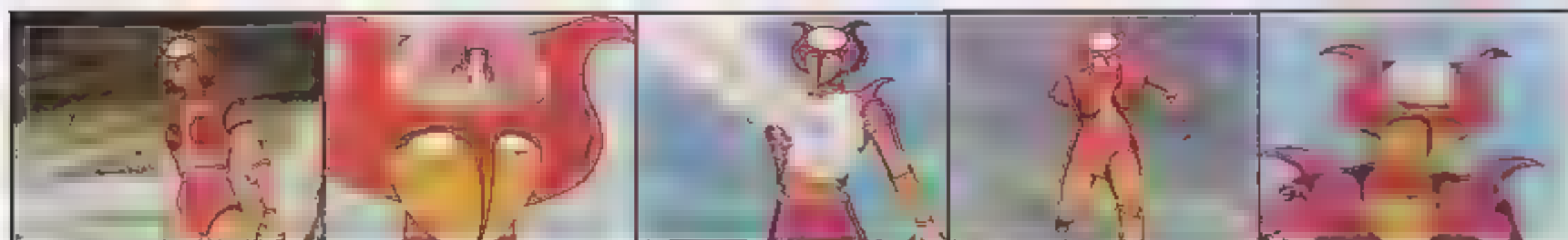
y animar, ya que los contornos de sus personajes parecen flexibles por el dinamismo con el que se mueven en pantalla. Es el autor de diseños muy notables, en los que se nota la impronta del dibujo a carboncillo, el que parece recién sacado de un manga y recursos cómicos muy propios también de las viñetas. Veremos que compone sus personajes en un estilo reconocible e interpreta a su manera elementos de la serie que otros dibujan de manera muy distinta. Firma dibujos de gran expresividad, tanta que no importa demasiado que sean a veces algo estáticos, usando recursos muy sencillos para conseguirlo. Con episodios cuya acción relata momentos clave en la serie (el primer vuelo de Mazinger, el primer ataque de Brocken con su nueva fortaleza, la destrucción de Afrodita A o la venganza tras la muerte de Ashler) nos encontramos con un estilo que aporta frescura, dinamismo y hasta el intento de algún efecto especial.. Veamos las claves del estilo de Shirato:

Afrodita A.- El diseño de Afrodita A de Takeshi Shirato aparece poco en la serie. Y cuando aparece es ya para destruirla, ya que en los restantes episodios que le son asignados, o aparece muy poco y el resto son préstamos de otros animadores, o no aparece. Cuando lo hace en los primeros episodios, vemos a una Afrodita de miembros delgados, color plano y sin detalle, y una animación muy básica. El resto son los préstamos de Nakamura o de Sadao Kikuchi. En el episodio que relata su destrucción, nos encontramos con un diseño algo irregular en sus formas y en la forma de animarlo: un movimiento diferente al inicial, poco propio de un robot y más de un personaje vivo (ignoramos si eso fue intencio-

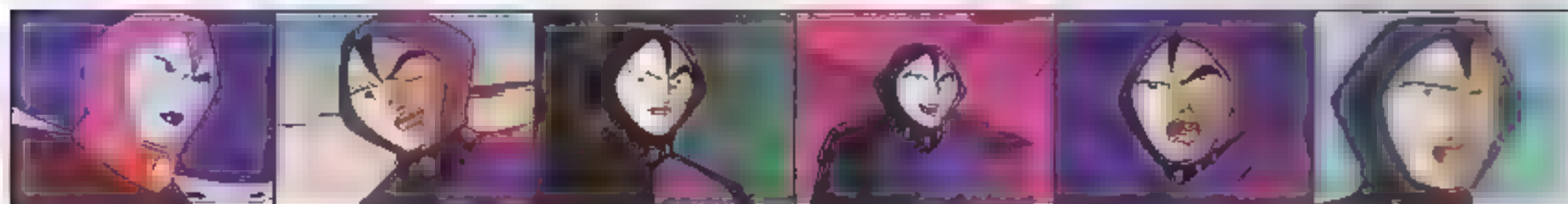
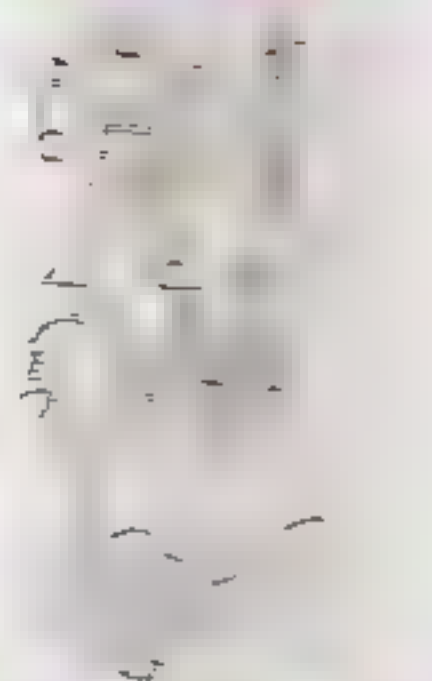




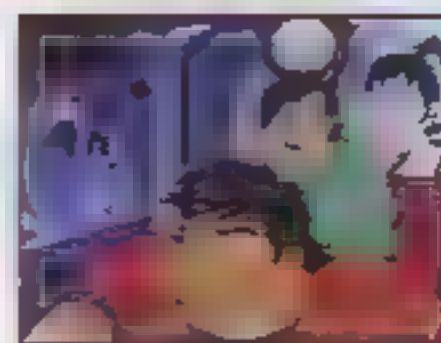
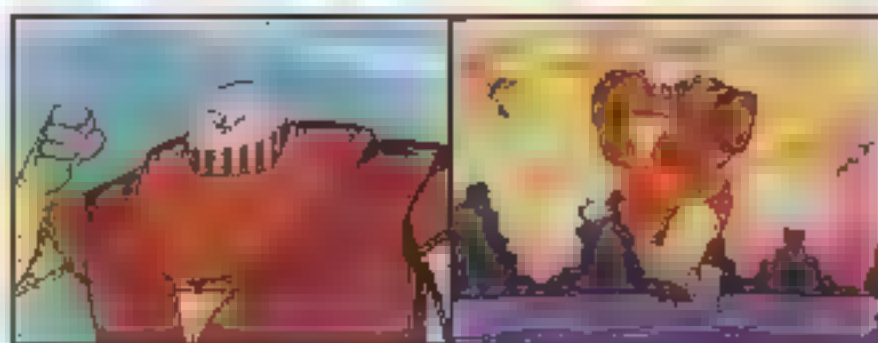
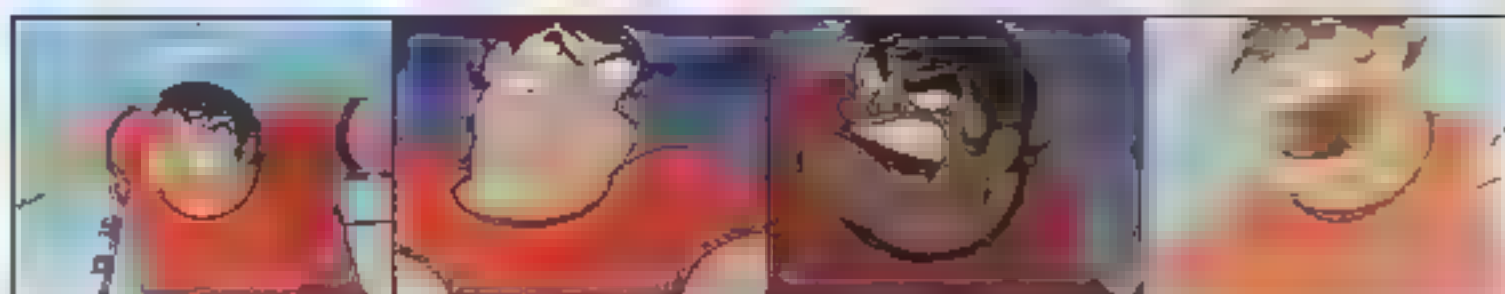
nado en el episodio final del bello robot) Con detalles a base de tramas de carboncillo, ojos muy alargados y formas vacilantes y poco simétricas. Sus últimos momentos en la serie fueron protagonizados por este diseño extraño que estalló a los veinte minutos.



Barón Ashler.- Cabeza hexagonal, que enmarca una expresión un tanto rígida, de grandes ojos algo estáticos, reproducida en el JetFirer P1. En efecto, son la boca y las cejas los elementos de la cara del Baron los que muestran las emociones cuando procede. Son líneas sencillas sin demasiado volumen, excepto en algún primer plano, donde se trabajan más nariz y boca. En cuanto al color y al detalle, en algunos planos vemos usar combinaciones de colores para describir el brillo de su vestimenta, en esa gama que va del azul al morado. El movimiento es limitado, con esquemas de animación sencillos, pero tiene algunos momentos brillantes, con posturas muy expresivas.



Boss.- Uno de esos personajes en los que se ve ese movimiento "flexible", dinámico, al servicio aquí de la comicidad. Los trazos son sencillos y los detalles muy básicos, y solo en los primeros planos. Exhibe las más de las veces una gran boca abierta, decorada con recursos del manga, y unos dedos gordos de dibujo esquemático.

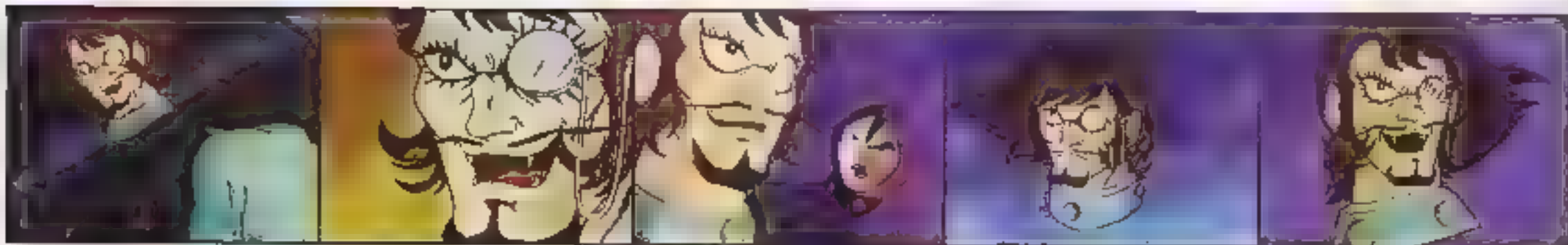


Boss Borot.- Dibujo muy sencillo del robot de Boss. De talla reducida y dibujado más con líneas rectas que curvas, participa de ese diseño irregular y poco preciso. Detalle solo en primeros planos, a base de tramas de sombreado.

Mucha y Nuke.- Son personajes planos, sin detalles en el color, de líneas sencillas conforme al estándar, animados en ese estilo de estallido dinámico. Otro equipo que pinta a Nuke con ojos en forma de simples puntos.

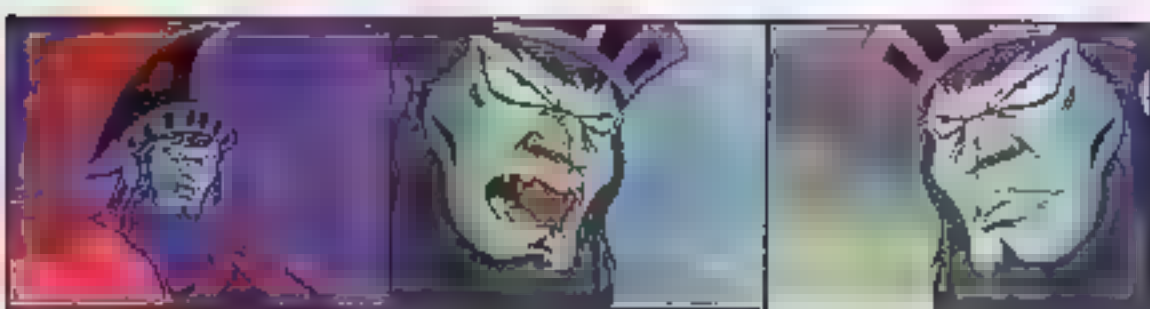


Conde Brocken.- Es la versión alternativa al diseño inicial de Morishita. Este diseño presenta el cabello morado y trazos algo más planos, pero bien trabajados. El movimiento facial es limitado pero la expresividad es lo suficientemente efectiva como para suplirlo. Este personaje tiene aquí planos muy correctos, con buen trazo y sombreados que resaltan la expresión cruel de la nueva mano derecha de Infierno.



Diana A.- De nuevo con ese movimiento casi orgánico en un robot, pero en un diseño muy proporcionado, de líneas suaves. Color plano, sin detalles.

Duque Gorgon.- Trazo trabajado en los primeros planos, con volumen conseguido por uso de gamas de color intensas. Expresiones logradas, que pierden intensidad cuanto más se alejan de ese primer plano.



Dr. Infierno.- Tiene en este estilo el rictus o expresión que logra transmitir más la severidad, el enfado y la rabia, ayudado por efectos cinéticos (lluvia y/o viento) que resaltan el dramatismo. Detallado por sombreados de color, este diseño no pierde la expresividad ni de frente ni de perfil, con un dibujo detallado que compensa un movimiento con un registro de poses limitado. La evolución que tiene lo mantiene reconocible en su cabellera alta y expresión severa, pero pierde fuerza al simplificarse mucho en el episodio 74 y en menor medida en el 79.



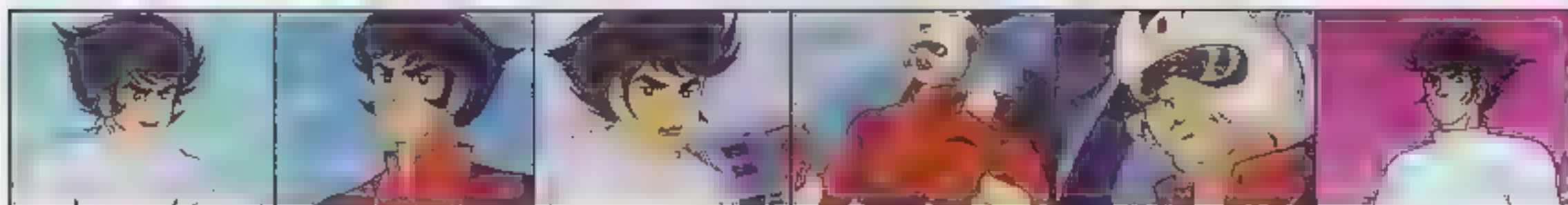
Koji Kabuto.- Ha superado la primera adolescencia. Muy expresivo, de ojos cuadrados y rasgados, y mentón marcado, con expresiones de seriedad y concentración muy características de este estilo. La luz y las sombras dibujan detalles y el trazo un buen dibujo, sobre todo en primeros planos. También hay uso de préstamos en este personaje, sobre todo en los primeros capítulos asignados. Hay buenas composiciones de pla





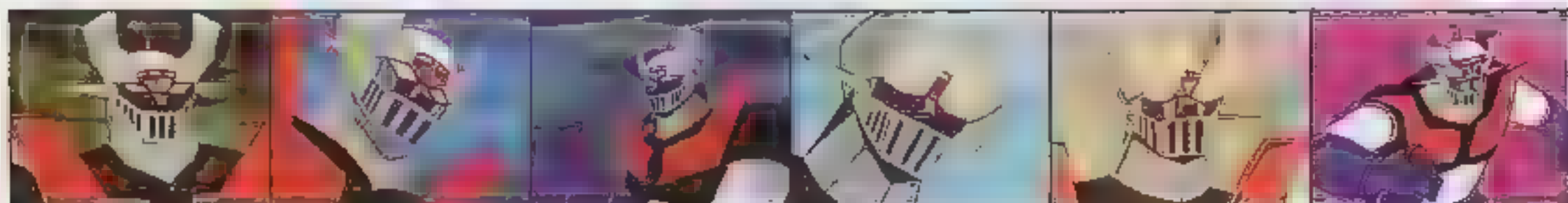
no sesgado o torcido en la cabina del planeador, asido a un característico gran manillar, que dibuja Shirato como control del robot.

Como pasa en general, el diseño evoluciona a una expresión algo más añiñada y estática, a un dibujo más simple.



Mazinger Z.- Gran oscilación de estilos, con numerosos préstamos en los dos primeros episodios asignados. Pero cuando por fin aparece su diseño, vemos un dibujo simple pero proporcionado, sobre todo en las dimensiones de la cabeza, que no sobresalen en ningún rasgo. Característica rejilla (boca) de trazo fino y dibujo inacabado, y numerosos detalles de carboncillo en los planos cortos, lo que une al robot a esa interpretación más cercana a un manga. El movimiento logra componer una forma de caminar pausada, más orgánica que mecánica, pero conseguida. En vuelo mejora, y mejor así, ya que es el dibujante que plasma el vuelo de Mazinger por primera vez. Simula en el episodio 40 planos en *travelling*, es decir, como si la cámara se acercase sobre una grúa a la cabeza del robot

Pero en los episodios finales, igual que con Afrodita A, el movimiento cambia y se simplifica el diseño (sobre todo en el 74), perdiendo color y fuerza en el trazo.



Misato.- Y, ya en el 74, Misato se une a los personajes que anima, dando lugar a un diseño plano en color y detalle pero con buenas líneas en general. Eso sí, de mirada estática que no logra demasiada expresividad.

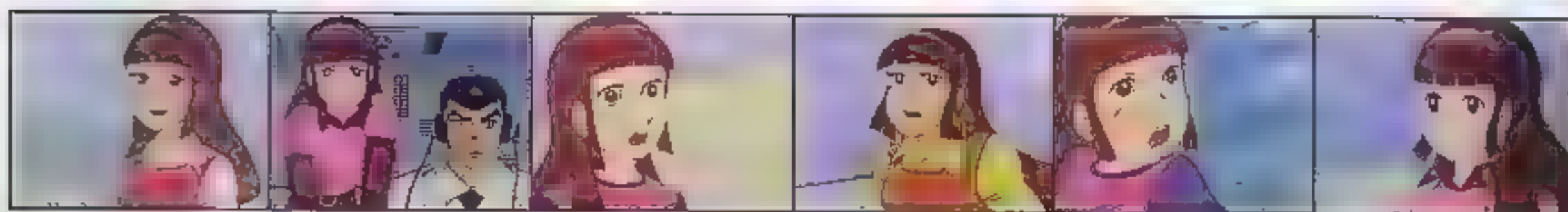
Profesores.- Muy planos en líneas y color, en un diseño simplificado y básico. Las manos son regordetas y la expresividad más bien cómica.



Sayaka Yumi.- De nuevo nos encontramos ante un diseño de la Sayaka niña, de ojos muy grandes y redondos, y delgada y pequeña, trazada con líneas básicas sin volúmenes, pero expresiva en las muecas cómicas. En el episodio 46

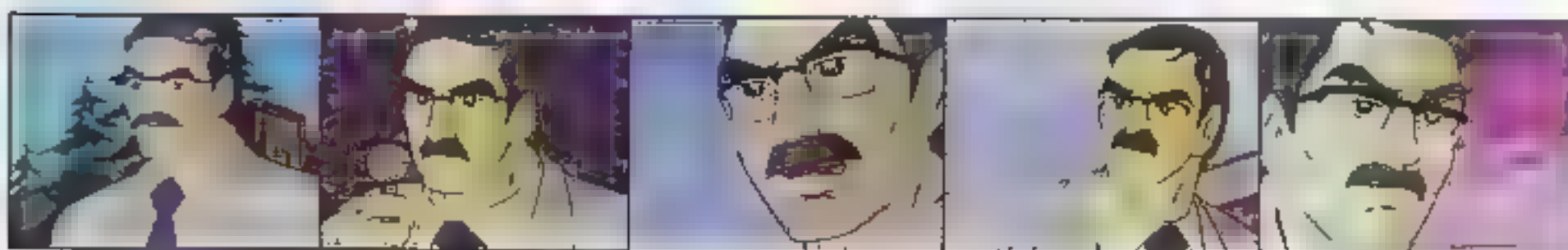


evoluciona levemente en rasgos de edad, pero mantiene ese pequeño cuerpo. En los últimos episodios da un paso más y se le ve más adulta. El detalle en el sombreado va creciendo también, dentro de un límite.



Shiro Kabuto.- Expresión muy caricaturesca y cómica. El diseño, de líneas sencillas, traza un cabello muy picudo y los ojos grandes y juntos, pero más bien plano en color y detalle.

Dr. Yumi.- Cierta variación en el dibujo, pero dentro de líneas



reconocibles. De expresión muy limitada al principio, casi rostro

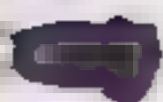
máscara, evoluciona claramente en detalle, color y movimiento, ganando algo de expresividad, sobre todo en los planos cercanos. Es el menos dañado por la evolución que suponen los últimos episodios, aunque sean observables los cambios del dibujo.

Detalles de este equipo.- Como hemos dicho, el diseño de personajes se acerca al lenguaje expresivo del manga en algunos de ellos, en escenas cómicas muy breves y sencillez en los trazos. Se debate entre esos diseños sencillos y el dibujo trabajado. Después de todos los descritos, este sería el estilo medio, capaz de realizar por igual dibujos de gran acabado y caricaturas casi esquemáticas.

El movimiento descrito es algo curioso en los robots, que parecen caminar con cadencia humana y la expresividad que proviene del movimiento de los gestos está muy limitada, cosa que se supera con dibujos trabajados, de pose conseguida, con algún momento brillante en ese sentido. Los diseños propios de este equipo son muy proporcionados, comedidos, cosa que hace que no destaque ningún rasgo específico sobre los otros. A veces usa animaciones de otros equipos, préstamos de otros estilos, pero sus rasgos se distinguen perfectamente.

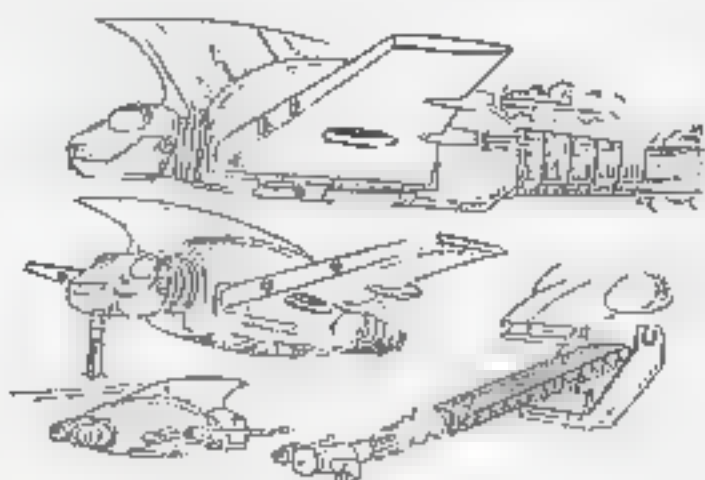
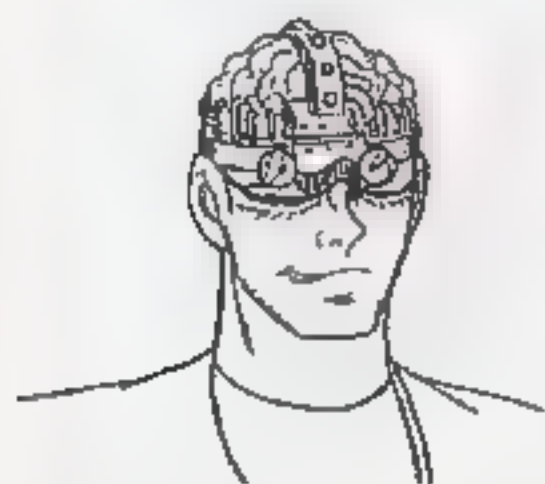
CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Por las rejillas finas y sin rematar de la boca de Mazinger Z; por un estilo flexible que hace que los personajes parezcan estirarse y encogerse, o tener dedos regordetes; por el enorme manillar que maneja Koji en el planeador y por los profusos detalles a carboncillo en Mazinger; por el segundo efecto es





pecial de la serie cuando Brocken se presenta frente al Dr. Infierno en un gran salón, la cámara hace un *travelling* aéreo a base de dibujos, y otro más cuando se acerca a la cabeza de Mazinger, cuando está frente a Greider F3; también por el primer vuelo de Mazinger Z, y de la fortaleza Ghoul.





Equipo 9 : Toshio Mori.

EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
42	¡Orden del infierno! ¡Ataque doble por tierra y aire.	Fujikawa, Ke'suke	Tsuji Tadanao
49	La lucha desesperada de la bestia enloquecida.	Takaku, Susumu	Fukamoto Tomoo
59	¡Fortaleza del Infierno: declaración de guerra!	Fujikawa, Ke'suke	
63	Joven, bella y pel'grosa.	Fujikawa, Ke'suke	
68	Gran Duque Gorgon, guardián del infierno!	Fujikawa, Keisuke	Hideobu Qin
73	Mazinger Z secuestrado.	Takaku, Susumu	
85	¡Misterio! ¡El ataque sorpresa de la sombra negra!	Fujikawa, Ke'suke	Urata Mataji
91	¡Última oportunidad! ¡Lucha a muerte, Dr. Infierno!	Fujikawa, Keisuke	Takao Tsuruoka

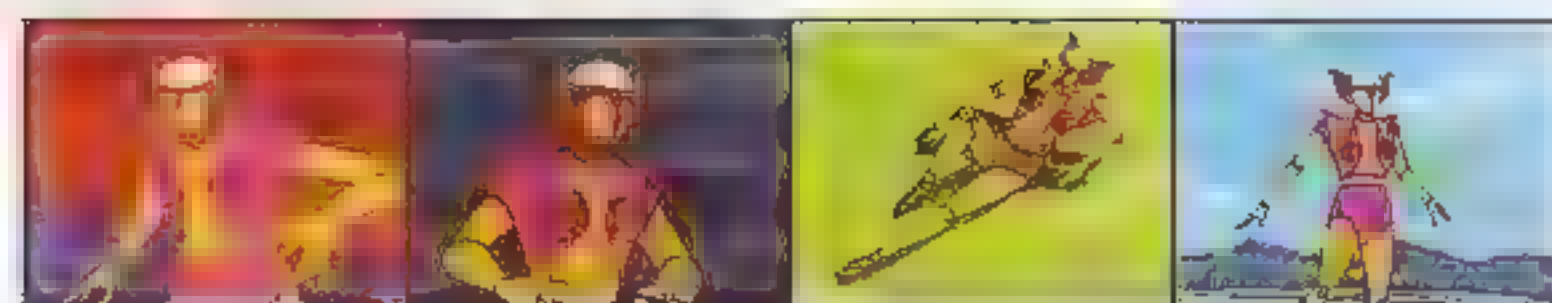


De nuevo un equipo que hace uso de escenas animadas por otros, pero esta vez en mayor medida. Por esa razón, nos será más difícil distinguir el diseño de personajes y la animación propias. Puede decirse que el equipo de Mori es de los encargados de construir episodios completando el material ya terminado hasta entonces.

Su estilo es sencillo pero vacilante, producto de las copias de otros diseños o muy influenciado por ellos. Por eso oscila y vuelve a oscilar en los

rasgos de los personajes principales, que parecen cambiar de edad o de expresión, incluso dentro de un mismo episodio. Y eso, dejando préstamos aparte. Los rasgos los iremos viendo, pero se podrían resumir en un estilo sencillo y sin detalle, de líneas vagas en muchos casos, lo que hace variar la proporción y simplificar el movimiento. Pueden convivir en él dibujos cuidados, o al menos correctos, con caricaturas de pose imposible, claramente mal dibujadas. En los últimos episodios asignados parece que se fijan además de mejorar, ganando proporción y detalle.

Tratemos de concretar los rasgos principales:



Afrodita A.- Diseño muy cambiante, partiendo de uno estándar y proporcionado pero muy plano en color y detalle: en el episodio 42 casi se confunde con el rojizo cielo y no tiene de-

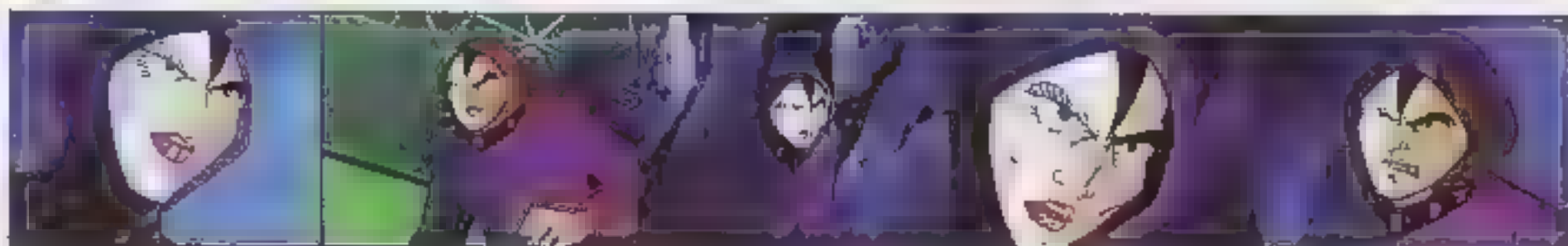
talle alguno que lo compense y, por otro lado, se olvidan rematar pequeños detalles del dibujo, de un plano a otro. En el 49 seguimos sin detalles y con el mismo color plano, pero la cosa se agrava en el episodio 59: dibujos solo esbozados y coloreados a toda prisa, rasgos sin acabar o rematados erróneamente, desproporciones enormes... En el 68 se varía el diseño tradicional del robot, re-



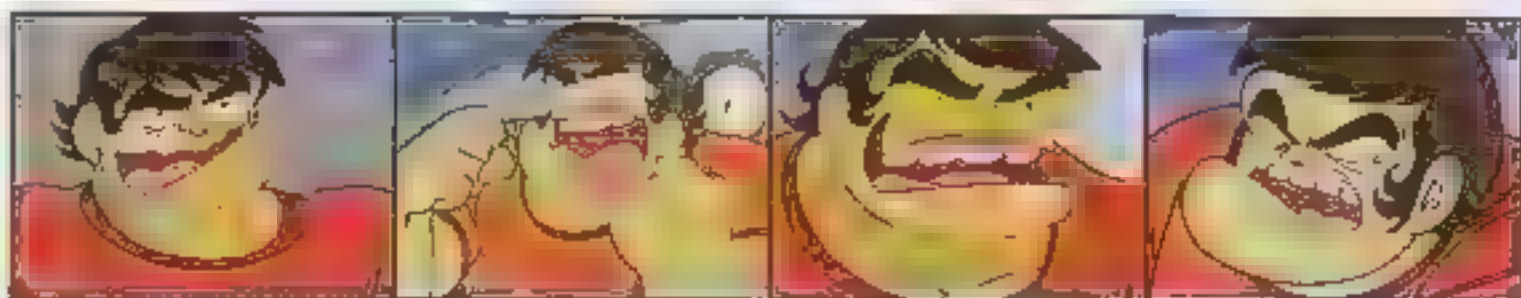


dondeando su rostro, o garabateando una sombra en la cabina en vez de dibujar a la piloto... No es más que una muestra de esta oscilación y falta de acabado de muchos de los planos del bello robot.

Barón Ashler.- Una enorme variación no atribuible al uso de préstamos da más de una cara al diseño del personaje. Aunque se parte de un proporcionado diseño romboide de la cabeza, hay cambios en la expresión que a veces intentan superar la falta de expresividad consiguiendo solo una mueca. Algo de detalle en primeros planos, que cambian de diseño en la siguiente escena. Cuando se fija y mejora algo el estilo, a partir del episodio 68, vemos que la nariz se vuelve puntiaguda y se gana cierto detalle en el color y la expresión, pero el estilo es aún algo vacilante. Para cuando se ha fijado, el Barón aparece transparente, en forma de aparición fantasmal que aterroriza a Shiro.



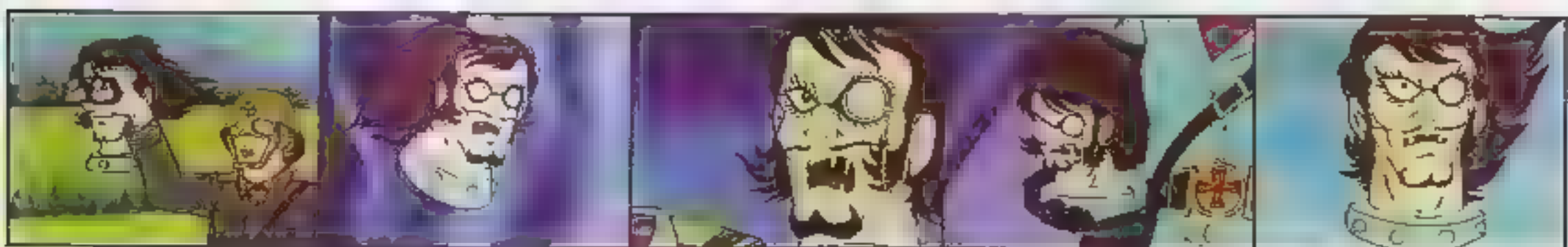
Boss.- Si bien ya hemos visto dibujar y animar a este personaje para su función cómica, el Boss de Toshio Mori es el más caricaturesco de todos. La expresión del gordo Boss es más grotesca, enseñando dientes y encías y babeando. El dibujo describe una cara más mostrenca, préstamos aparte, con frente estrecha y prominente y haciendo desaparecer el poco cuello que tenía... Sin apenas detalle y con color plano.

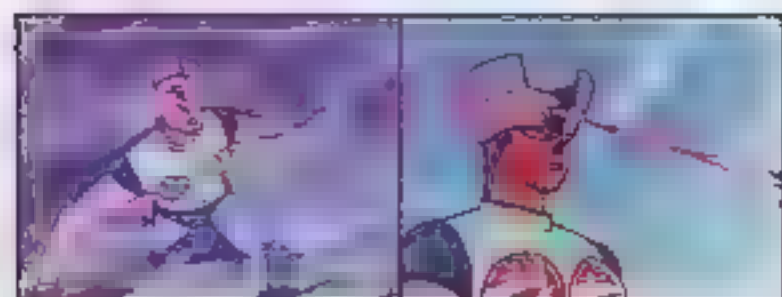


Boss Borot.- Tendente a la desproporción, sobre todo en brazos y piernas, algo cambiante y simplificado. Mejora a partir del episodio 73, consiguiendo mejor proporción y sobre todo más detalle, a base de sombreados y tramas, que le dan mayor volumen, un fijado dibujo de líneas y movimientos muy correctos.

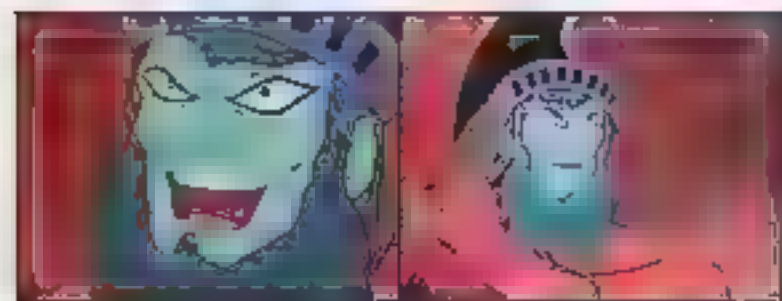


Conde Brocken.- Bien diseñado en líneas, con trazos que remarcan nariz y mentón, pero sin apenas detalle, con colores muy planos y movimiento algo forzado, sobre todo a partir del episodio 59. El dibujo cambia a la simplificación de trazo grueso, y oscila a partir de ahí a diseños con parecido al original o alejados de él, variando rasgos como la nariz, que se vuelve puntiaguda, o el trazo del cabello, de forma que al final vence el alejamiento del estándar a un peor dibujo o simplemente a uno diferente.





Diana A.- Muy logradas líneas, con poses dinámicas, pero el movimiento está dentro de ciertas limitaciones. Muy escaso detalle y colores planos. A pesar de todas esas limitaciones, es uno de los diseños más armónicos y proporcionados de la sustituta de Afrodita A.

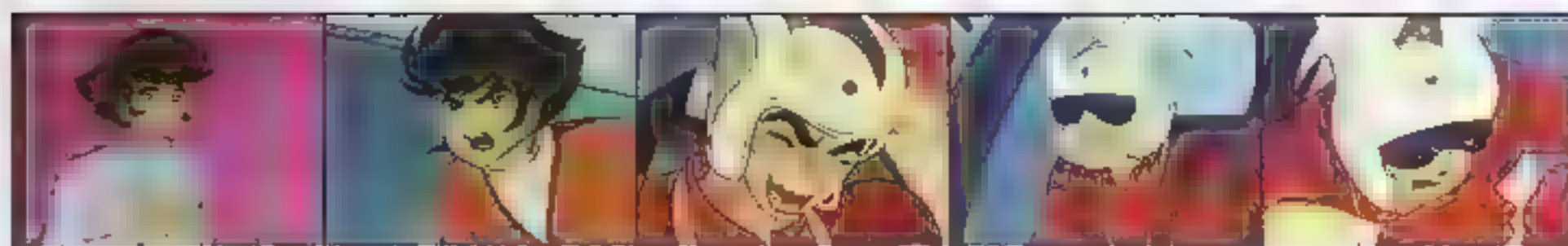


Duque Gorgon.- Es un diseño muy plano y estático, pese al detalle de los sombreados de color. Las líneas del dibujo son correctas pero sin el volumen que aportan los trazos más trabajados de otros dibujantes. Aun así no hay variaciones significativas en el diseño, lo cual es un punto más a su favor.

Dr. Infierno.- Diseño vacilante, desde una figura más clásica, con grandes ojos pero poca expresividad, a un diseño más personal de este equipo, con una característica nariz pequeña, que pasan a ser solo unas líneas apenas esbozadas en el malísimo episodio 59. Los rasgos y líneas del personaje oscilan una y otra vez de trazos definidos a otros muy vagos, para volver a ser detallado y definido (más acorde con el estándar) en el episodio 68, aunque vuelve a vacilar en líneas, color y detalle hasta su episodio final. El diseño atribuible a este equipo como genuino es el que presenta a Infierno con un rictus contraído, nariz pequeña y algo puntiaguda, y poco detalle de color.



Koji Kabuto.- El diseño de Koji es vacilante también. Parte de una figura plana en líneas y color, sin apenas detalle en el episodio 49, que incluye una mueca desacostumbrada en los dibujos de este personaje. Hay un cambio de estilo en el 59 y otro más en el 63, donde se fija el diseño para este equipo, definido por influen-



cia directa de los primeros animadores. Pero es en las escenas del Koji piloto

cuando podemos ver rasgos propios: el dibujo se simplifica, se pierde mucho detalle, como las líneas del casco, que parece redondearse, la forma y la opacidad de las gafas, el detalle en el color.. Una vez fijado el estilo, vuelve a perderse el diseño en el episodio 91, cuando Koji vuelve a ganar lo perdido en su diseño como piloto: detalles de la vestimenta, la transparencia de las gafas, la correcta línea del casco... Y todo ello sin tener en cuenta los préstamos.

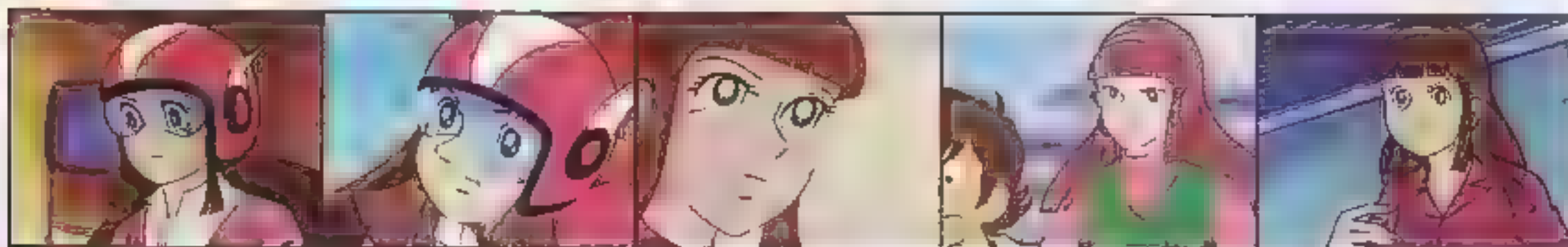
Mazinger Z.- Diseño desproporcionado en el episodio 49, con la cabeza algo grande, sobre todo en lo que respecta al casco contenedor del planeador. Pero eso no afecta a todas las escenas, porque hay variaciones en esa despro-



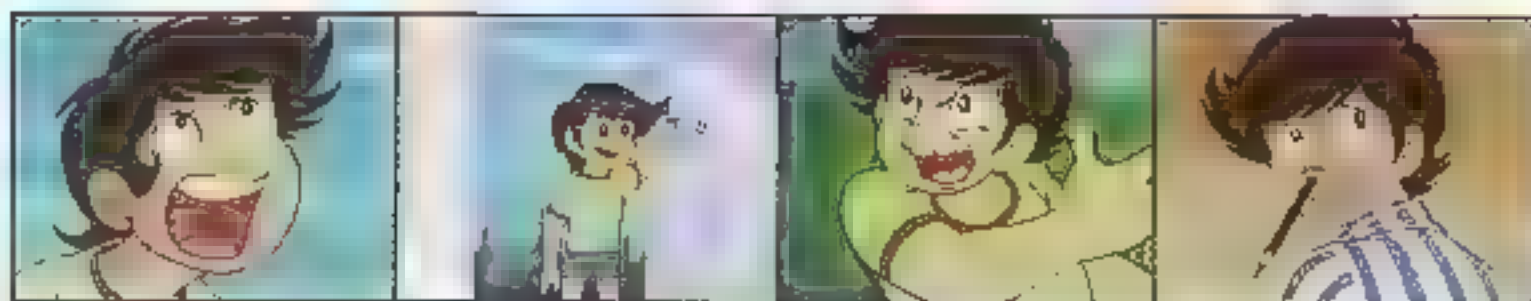
porción, que continúan y se agudizan en el desastroso episodio 59, donde los dibujos parecen acabados a toda prisa. Durante el episodio 63, no solo se recupera la proporción del diseño, sino que podemos ver dibujos conseguidos y detallados en primeros planos más que correctos .. para volverse a perder en dibujos simples, en los que volvemos a ver a un Mazinger que pierde las formas en posturas complicadas que no se saben dibujar sin desproporcionar partes grandes o pequeñas. El estilo atribuible a este equipo se halla en el 68, donde encontramos un diseño de cabeza algo abierta en el casco, cuerpo menudo de poses nuevas, sobre todo en vuelo, y algunos detalles a base de tramas de carboncillo. Pero en los episodios 73, 85 y 91 se logra la redención y una figura mucho más proporcionada y armónica, por fin fijada, que llegará hasta el final en los episodios asignados, logrando bellas escenas en el penúltimo de la serie



Sayaka Yumi.- Oscilación de estilos de nuevo, en el mismo episodio 49, no atribuible a préstamos. Nos encontramos con el diseño propio de este equipo en el 59, muy básico en líneas y detalle, pero con una simplificada expresión, semejante a la de Koji en el mismo episodio, donde la boca, una línea simple siempre cerrada, marca una expresión algo forzada, característica de este equipo. Los ojos grandes de pestañas marcadas, pero con poca expresividad, nos recuerdan a la Sayaka niña, en un diseño algo esquemático. En el episodio 91, se copia el diseño de Wakabayashi, ropa incluida, para participar en este cambio de estilo que se decide para ese final de serie.



Shiro Kabuto.- Diseño muy plano en líneas y colores, que llega a simplificarse mucho en el episodio 63, para acercarse a estándares mejores del personaje, copiados de sus mejores tiempos al principio de la serie, para su sesión de terrores nocturnos con Pigman, en el episodio 85.



Yumi.- Cambio de diseño en cada uno de los episodios asignados. Plano y sin detalles en el 49, pero con un dibujo más próximo al estándar de la serie, cambia en el 59, en lo que consideramos la versión de este equipo, por las líneas



generales, el tratamiento del color y la nariz, algo puntiaguda. Se modifica de nuevo en el 63, limpiándose de muchas líneas el dibujo del rostro, que se simplifica, pero gana en expresividad. Los colores vuelven a ser planos en el 68 y se pierde el detalle de líneas y juegos de color, para componer

otra versión de Yumi, que vuelve a cambiar y a acercarse de nuevo a los estándares iniciales de la serie en el episodio 91.

Detalles de este equipo.- Hasta ahora habíamos visto los trazos de los personajes marcados por el director de animación que da nombre a cada equipo con un estilo reconocible y pocas variaciones. En los ocho episodios de este equipo nos encontramos con una cota de variaciones inusual, que hace algo difícil distinguir un estilo propio. Esto nos hace ver que en el trabajo de estos episodios intervienen muchas manos, con estilos diferenciados, hasta el punto de que se decide un cambio radical para los últimos episodios, que revela el trabajo de dibujantes de otro equipo (Wakabayashi). A pesar de ello, hay un estilo que se distingue y que aparece solo aquí, caracterizado por cierta contracción del gesto de los personajes, provocada por unos rasgos muy estáticos que causan expresiones algo forzadas y exageradas hasta la mueca, y por diseños muy simples, con falta de detalle, que parecen haber sido dibujados rápidamente.

CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Por un episodio muy mal animado y con dibujos toscos y apenas esbozados (59); por un Mazinger Z desproporcionado y canijo con un movimiento mal resuelto, por el cambio constante en las apariencias de unos y de otros; por un rediseño muy metalizado de la fortaleza Ghoul, por la pequeña nariz del Dr. Inferno; por la bocas muy cerradas o muy abiertas; por un Koji en el planeador con las gafas opacas y sin detalles o que enseña los dientes al reír (49)... Por un marcado cambio de estilo en sus episodios finales, que imita el estilo Wakabayashi





Equipo 10 : Shigeru Kubo.

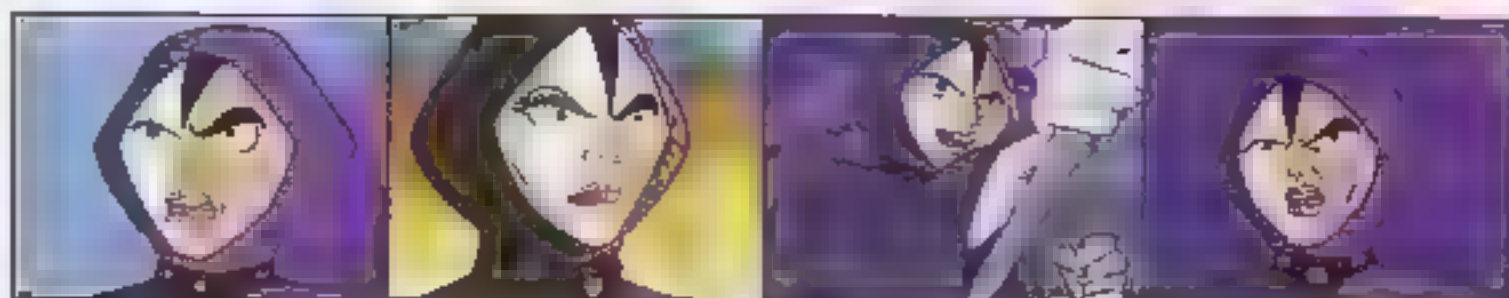
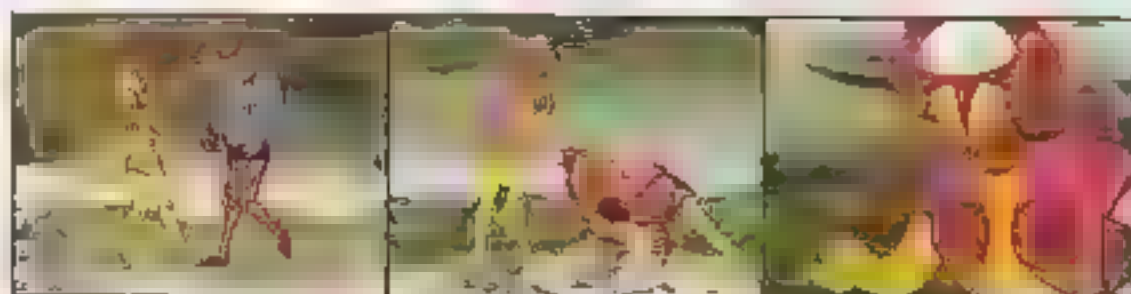
EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
71	¡Supera el peligro! ¡Nuevo Jet Pider, despegá!	Fujikawa, Keisuke	Hidenobu Qin
76	¡Diana A, la novia del siglo!	Takaku, Susumu	
80	¡Una trampa en la Isla de Bardos!	Fujikawa, Keisuke	Takao Tsuruoka
84	¡Mazinger Z encuentra su tumba en alta mar!	Fujikawa, Keisuke	Hidenobu Qin
87	¡El terrible vizconde Pigman muerto en explosión!	Fujikawa, Keisuke	Takao Tsuruoka
89	¡Se agota el tiempo! ¡Ataque sorpresa a cuatro mil metros bajo tierra!	Fujikawa, Keisuke	Urata Matai

Si el equipo de Toshio Mori desarrolla la mayoría de sus episodios asignados en la tercera parte, el de Shigeru Kubo los desarrolla todos. De hecho, entra de lleno en el estilo característico de este último tercio, y elabora nuevas escenas comodín como las de la salida de Mazinger Z de la piscina o la del acoplamiento del Scrandex. Se enmarca en un momento en el que la serie decae, y pierde algunos de los alicientes técnicos que había tenido, llegando incluso a perder el detalle y la calidad del dibujo de los fondos, realizados ahora por otros artistas.



Se rediseñan los personajes principales, incluido Mazinger Z, con un nuevo estilo, produciendo un estándar nuevo en el diseño de personajes. Hay también cambios en el aspecto final de los episodios, que pierden color y, sobre todo, detalle. El replanteamiento llega incluso a la banda sonora, que si bien mantiene las principales piezas incidentales, da mayor importancia a otras nuevas en algunos momentos de la acción. En general, se puede decir que es como si fuera una segunda parte de una película de éxito, rodada esta vez sin los mismos estándares de calidad o presupuesto. Veamos los elementos que lo caracterizan:

Afrodita A.- Dibujo muy básico, menudo en tamaño y volumen, y proporción de sus miembros. Simplificada y plana en color y detalle, con un movimiento limitado y repetitivo, poco logrado y poco propio de un robot, en el único episodio en que aparece, dado que en el siguiente asignado es sustituida por Diana A.



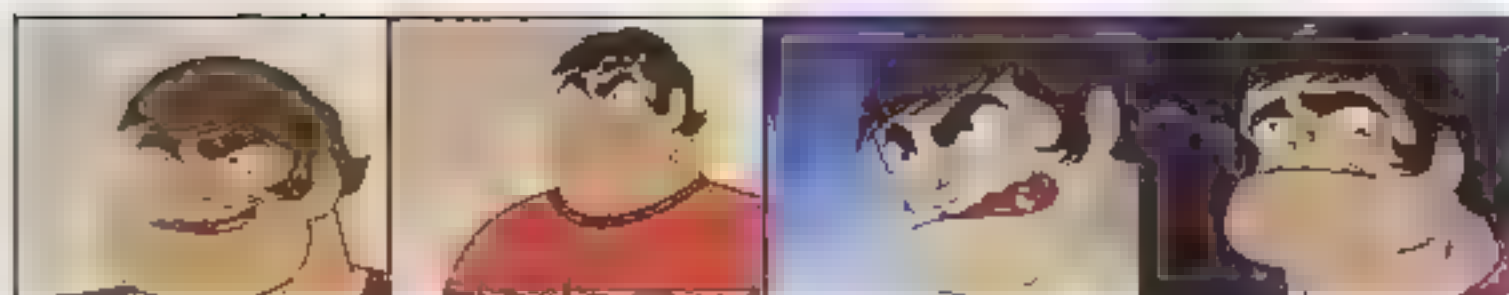
Barón Ashler.- De nuevo un diseño de poca expresividad, con un rostro máscara estable, que apenas varía y que solo logra expresar algo por la mueca que describe la boca. De nuevo se marca y exagera la forma romboide de la ca



beza. Cierta detalle y trazo más trabajado en planos cortos, pero no en todos, porque la mayoría de las líneas son más simples y planas.

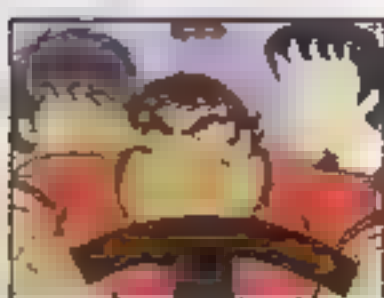
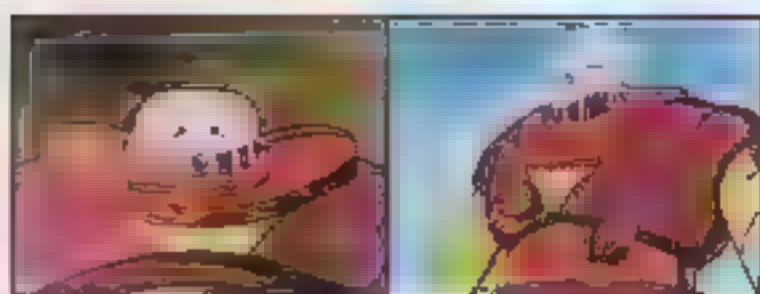
Boss.- Diseño vacilante, parecido en algún momento al de Uemura, corpulento y de pequeña cabeza, con el mentón redondeado. Sigue las trazas del Boss estándar, en una serie de variaciones que hacen que no haya estilo propio en lo

que a este personaje respecta. El color es en general plano y con muy poco detalle, en este desfile de apariencias del gordo amigo de Koji.



Boss Borot.- Un diseño

plano y simplificado, de líneas simples y sin volumen, muchas veces pequeño y desproporcionado, de formas vacilantes sobre todo en piernas y brazos. Sin demasiado detalle ni en el dibujo ni en los sombreados, salvo algunas tramas de carboncillo en planos cortos. Eso sí, tiene mucha expresividad, transmitida por las muecas constantes de su pequeña cabeza.



Mucha y Nuke.- Muy planos, desvaídos de color y sin detalle, tienen un papel muy secundario, con un movimiento forzado, limitado a las extremidades superiores. Nuke tiene unos ojos todavía más pequeños que un punto

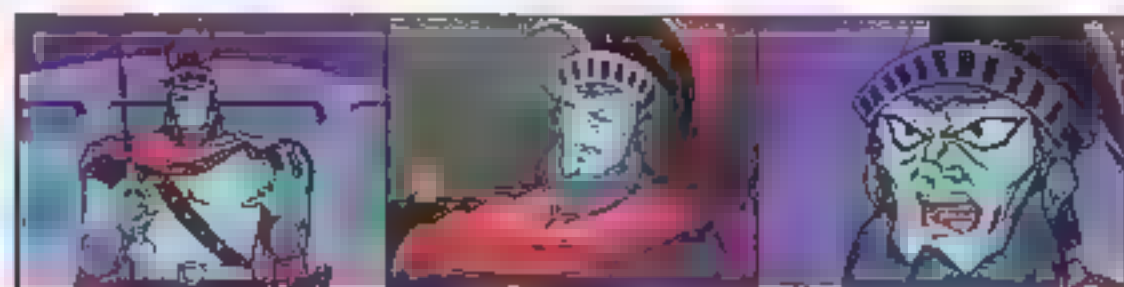


Conde Brocken.- Varía algo en sus trazos, lo que es achacable a la falta de detalle en algunos episodios, que hace cambiar el número de colmillos de su boca. Tiene el rostro "fruncido" como el ceño, puesto que sus rasgos en muchos planos parecen concentrarse en el centro de la cara, de-

jando la frente amplia y la barbilla prominente. El color de la cabellera cambia de morado a marrón. El movimiento se simplifica mucho y eso hace que haya una mala relación entre el cuerpo y la cabeza, y cierta desproporción entre ellos

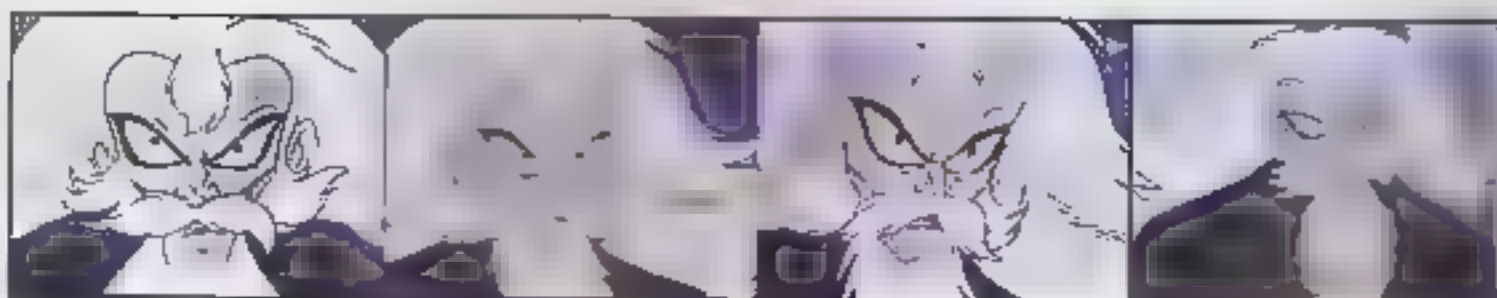
Diana A.- Este diseño es dibujado por primera vez en este equipo. De líneas muy correctas pero simplificadas, el color tiende a ser plano, matizado a veces por algunas tramas. Los detalles, como los reflejos metálicos del busto, parecen pintados en él, al no difuminarse. No se libra de ciertas desproporciones y de un movimiento con pocos registros. La creación del nuevo personaje tiene buen encaje en los estándares de la serie, pero enseguida se ve afectado por los defectos más habituales de este equipo.

Duque Gorgon.- Varía en cuanto a detalles, pero es un personaje muy bien realizado, si atendemos al trazo. Las líneas dibujan muy bien rasgos y expresiones, y el color del sombreado, siendo unas veces más acertado que otras, consigue su cometido.





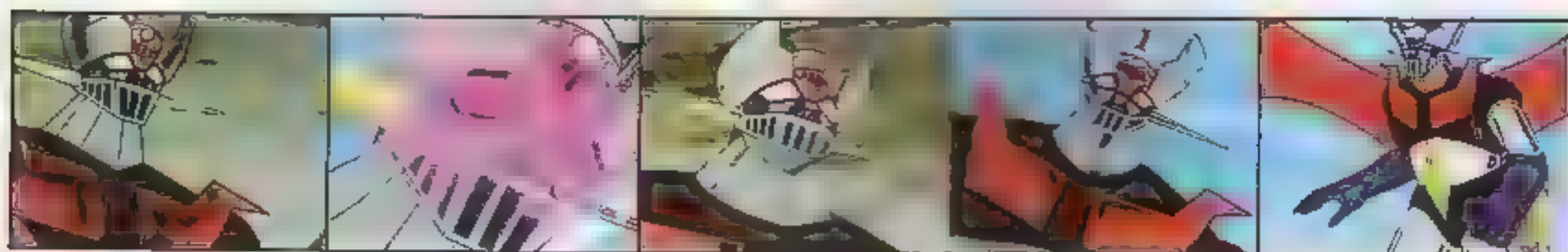
Dr. Infierno.- La simplificación de las líneas le resta expresividad, limita su movimiento. Las vacilaciones en el diseño son algunas veces atribuibles a los préstamos. La mayor parte del tiempo es un busto parlante de expresión poco cambiante y gran cabellera blanca, apenas delineada más que por su contorno y algunas líneas que no logran detallar un dibujo con detalles escasos. La sencillez del color plano se acentúa con fondos muy simplificados o incluso monocromáticos.



Koji Kabuto.- Líneas muy simples, cabellera sencilla de líneas planas, ojos con unos reflejos que más parecen manchas que algo que transmita la expresión, que se limita a una serie de caras con expresiones algo forzadas. Desproporción en los dibujos del Koji piloto. Con el tiempo parece menguar y perder detalle, color y expresividad, aunque en algunos planos se supera, por un cambio de diseños simples, mínimos, a otros más elaborados, con más detalle, aunque sea fluctuante, como el color de las caras de su casco. De nuevo variaciones, incluso dentro de un mismo episodio, parecen obra de dibujantes con diversos estilos. Tienen en común la sencillez del trazo en la mayoría de las ocasiones, el mal encaje con los fondos. La expresividad forzada, aunque a medio de tanta variación hay excepciones.

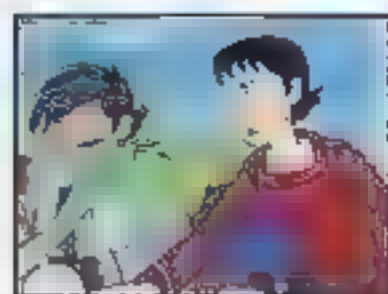


Mazinger Z.- Es el diseño nuevo, exclusivo del último tercio. Grandes ojos trapezoidales iluminados en rojo, cara comprimida, boca abierta, y largas y agudas antenas. Detalle a base de carboncillo. Breaos grandes, difuminados en exceso, lo que le da apariencia de movimiento. Establece nuevas poses, parecidas en tierra y en vuelo. Se agacha, se levanta, se repliega en vuelo. El movimiento es simplificado, con pocas variaciones, mal resuelto y con desproporciones en los miembros que se repiten en muchas repeticiones y préstamos.

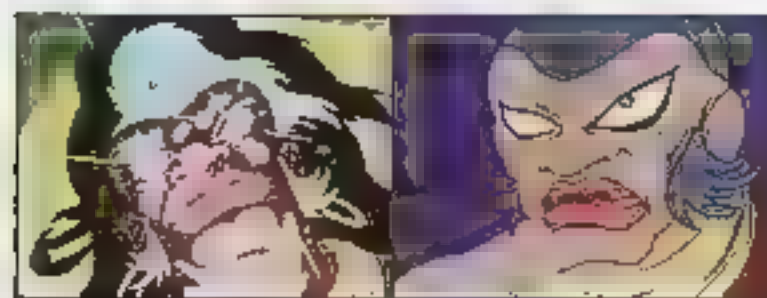


Misato.- Ojos poco expresivos, dibujo plano, pocas variaciones. Poco movimiento y expresividad muy limitada.



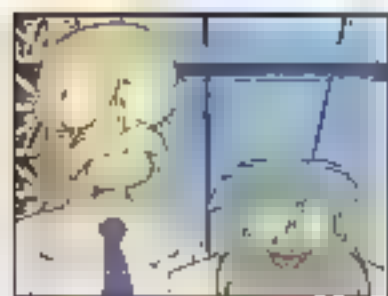


Mucha y Nuke. - Personajes bien diseñados, con suficiente movimiento y expresividad. Normalmente planos en color y líneas, pero detallados y bien delimitados en las escenas que protagonizan.

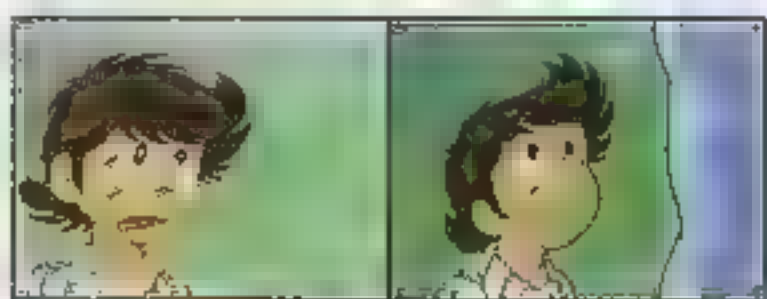


Vizconde Pigman. - Dibujo bien delineado, con suficiente detalle en primeros planos. Transmite su personalidad a través del movimiento -bien animado- y la expresión. Recuerda los diseños de anchos hombros y bien sombreados de Uemura.

Profesores. - Planos y sin detalle en la mayoría de las escenas, con expresividad limitada.



Sayaka. - El diseño se simplifica y se vuelve estático en la expresión. Ojos grandes, con reflejos que parecen manchas, igual que en el diseño de Koji. Muecas algo forzadas de movimiento escaso, detalles muy limitados. El diseño hace una cierta evolución hacia una cara más detallada, con más volumen y más detalle, al igual que Koji. Las variantes aparecen en el mismo episodio.



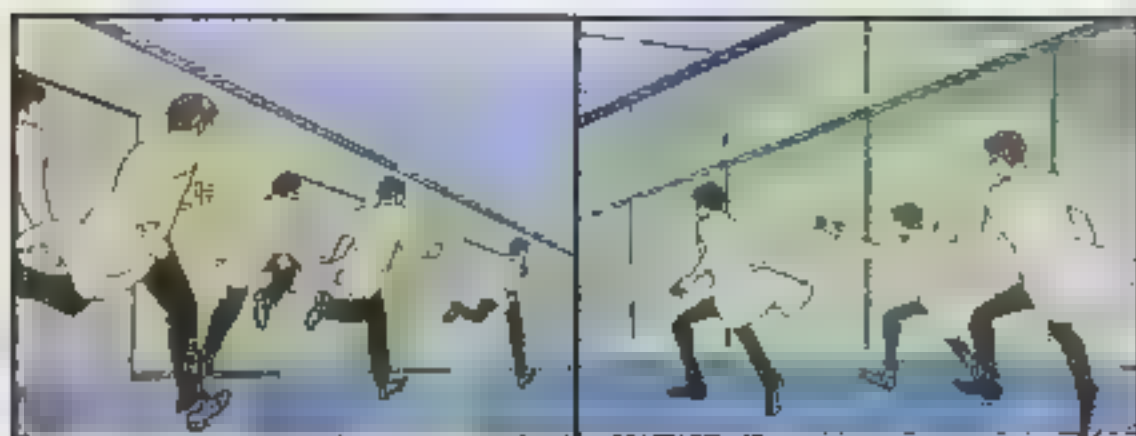
Shiro Kabuto. - Líneas muy sencillas, simplificadas y poco detalle. Al final, en la copia de estilo que supone el episodio 80, se modifica su diseño, recordando al de Hane, del principio de la serie, pero sobre fondos monocromos.



Dr. Yumi. - Es uno de los diseños más simples y en muchos casos, mal dibujado. Pero al ser tan oscilante la calidad de los trazos y los detalles, nos encontramos ante un caso de abuso

de préstamos, ante un ensayo de varios dibujantes o copia de estilos

Detalles de este equipo. - Rediseña a Mazinger Z. Resulta un estilo algo vago, con personajes casi caricaturizados, escenas repetitivas (con volteo de planos, para repetirlos, incluso), falta de detalle en los planos generales, sombreados y fondos, que a menudo son simples o monocromos. El diseño de los



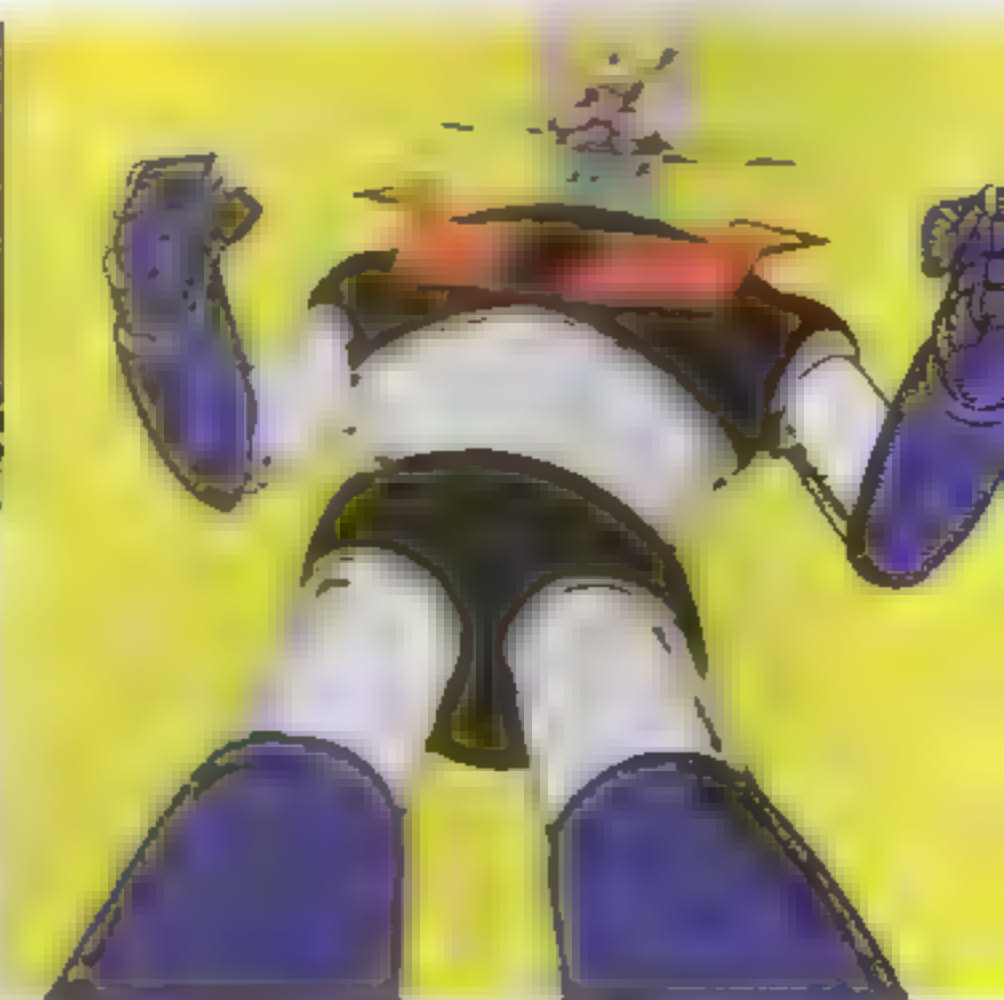
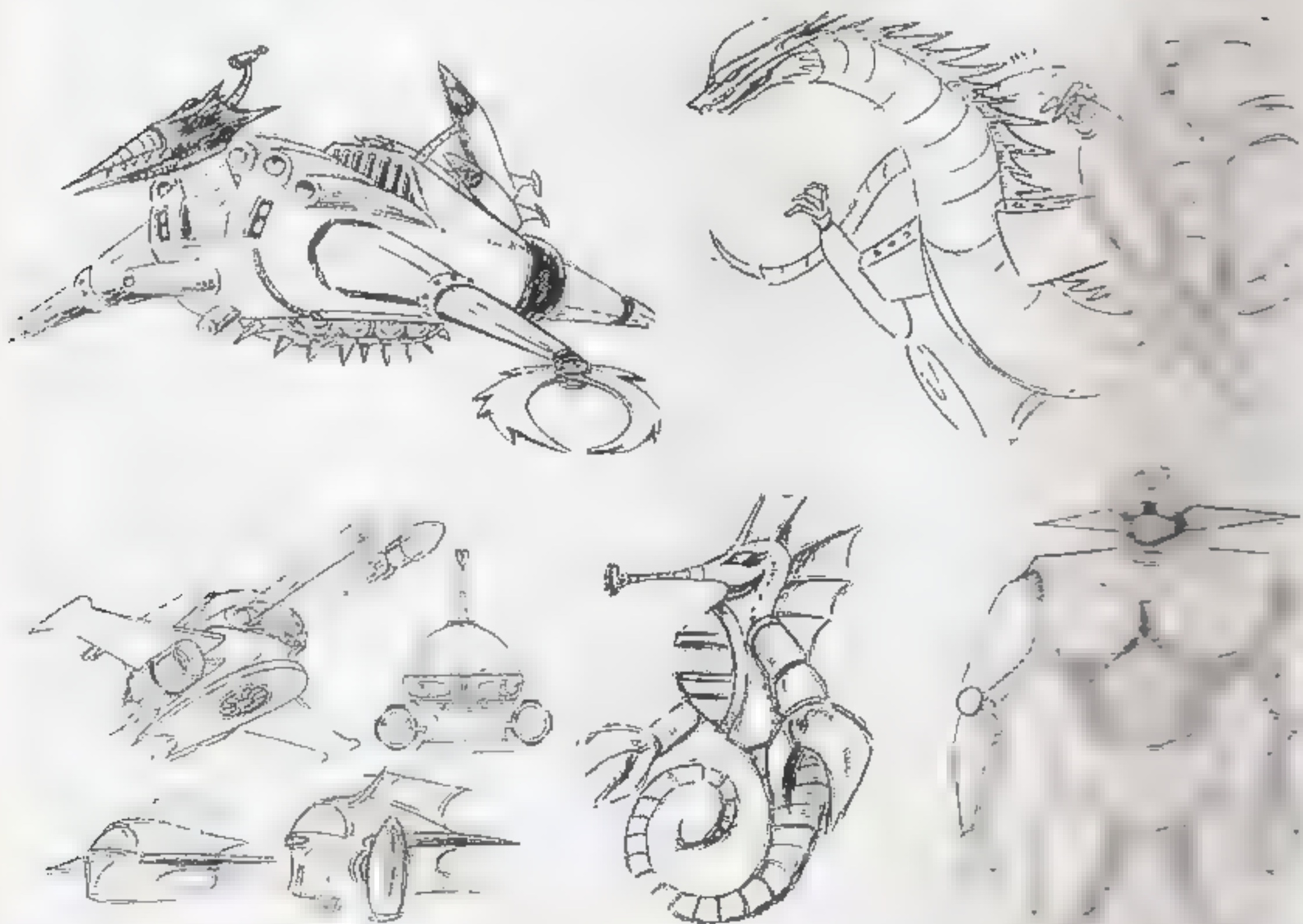
personajes principales acusa falta de expresividad, forzada a veces con muecas, colores planos y desvaídos, y cambiantes. Si la animación y los diseños no son buenos y los fondos se simplifican, esta parte de la serie resulta algo monótona y difícil de seguir. Los guiones podrían haber dado más de sí, si otras manos hubieran diseñado a personajes y *storyboards*.





CÓMO RECONOCER ESTE EQUIPO

Por el nuevo Mazinger de agudas antenas, ojos muy grandes y sombreados sucios, por las poses de piernas flexionadas y levantadas en vuelo. Por los fondos sencillos o la ausencia de ellos, por los colores planos y las caras estáticas, por los dibujos a los que les faltan detalles y por las repeticiones de toda índole.





Secundarios

Equipo 11: Fusahiro Nagaki (Bonjin Nagaki).

EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
8	E. verdadero proposito de la estatua del diablo Abdora.	Fujikawa, Keisuke	Tsuji Tadanao

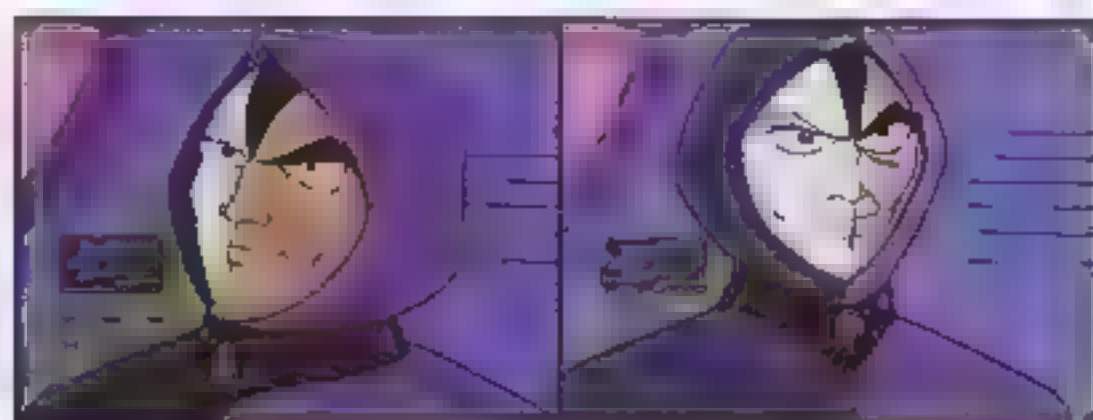
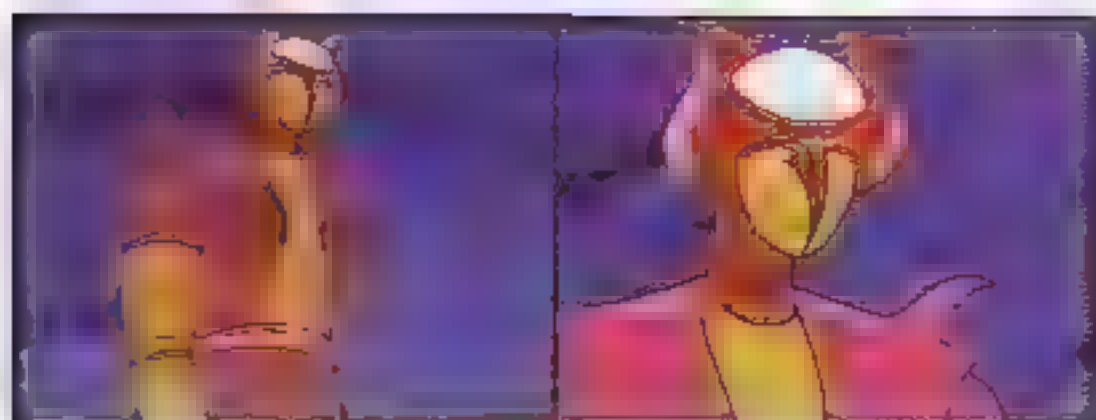


En adelante vamos a ver directores de animación que animaron muy pocos episodios, o tan solo uno, como es el caso de Fusahiro Nagaki (conocido como Bonjin Nagaki).

En la primera parte de la serie, hubo algunos episodios con un guion algo bizarro, que cuentan historias que van un paso más allá de lo inverosímil, característico en sí de una obra de ciencia ficción. Un rifle agigantador, una proyección destructiva, un monstruo mecánico que cambia de tamaño mientras

rueda, otro que rehúsa la lucha por ser pacífico .. Y alguno de este tipo se encuentra también en la tercera.

Pues bien, el que dibuja y anima este equipo es uno de ellos: un bruto mecánico camuflado en estatua que "cobra vida" y ataca desde su puesto estático a la ciudad, para volver a su posición sin que nadie lo descubra. Al margen del argumento, la animación en los principios de la serie, tan variable en cuanto al diseño de personajes, tiene aquí a uno de sus ejemplos. Encontraremos varios errores o diseños "alternativos" de Mazinger Z y variaciones del estilo de un personaje en el transcurso de... un solo episodio. Veamos:



Afrodita A.- Aparece como corpulenta, ancha, sin transmitir con ello la sensación de volumen. Cierta desproporción y remates de la cabeza (los característicos "picos") en alto en vez de a los lados, a lo Uemura. Gana detalle en planos cortos, gracias a los reflejos metálicos.

Barón Ashler.- Dibujo de líneas muy planas, con rasgos simples o sin acabar de delimitar, visible esto último en el extraño diseño de la capucha

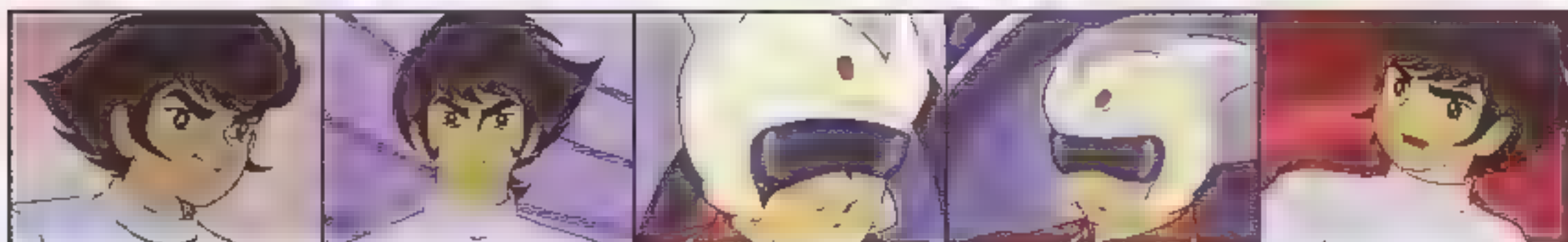
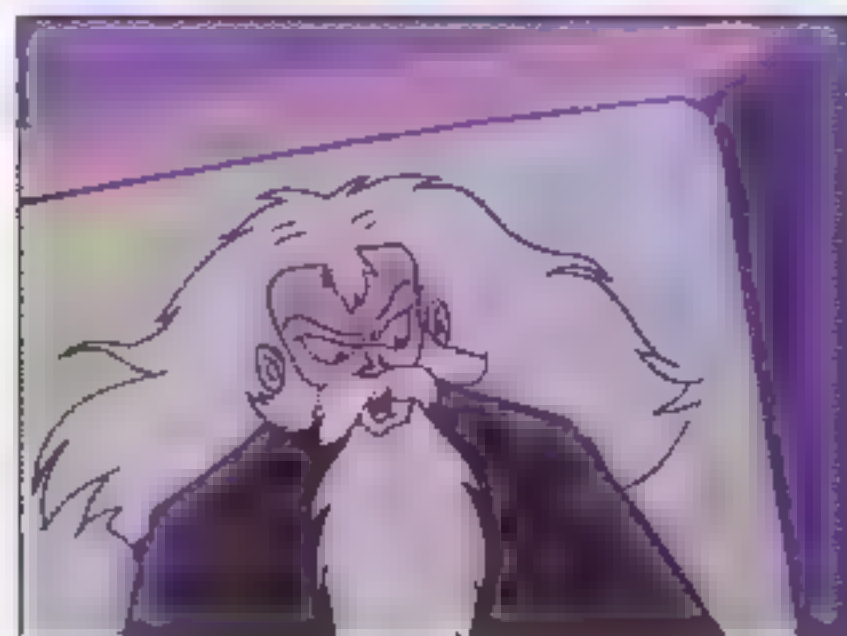
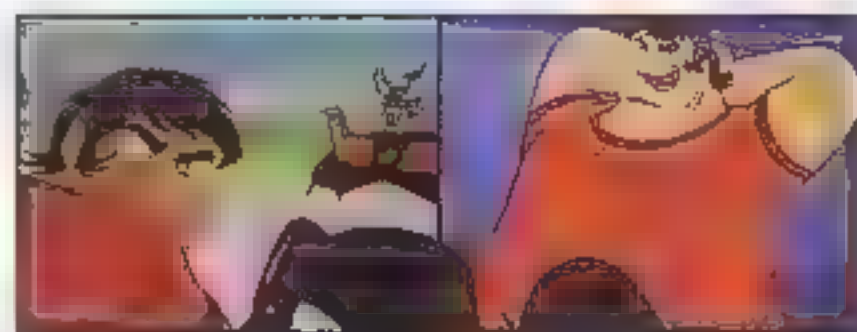


o en el hecho de no tener labios. Color sin detalle alguno y expresión máscara de escaso movimiento

Boss.- El dibujo es muy correcto respecto a un estándar imaginable. Líneas precisas y cierto detalle de color y sombreado. Recuerda al diseño de Uemura, como Afrodita A

Dr. Infierno.- Dibujo muy sencillo y plano en toda la extensión de la palabra (color uniforme sin detalles). Meras líneas pobremente animadas.

Koji Kabuto.- De ojos cuadrados y rasgados, líneas planas pero muy correctas respecto al estándar de inicios de la serie, haciendo uso de alguna perspectiva al retratarlo de frente con la cabellera ladeada o en su indumentaria de piloto (que aquí resulta más simplificada que la otra) con la visera levantada. Detalles mínimos, en la aplicación de sombras de carboncillo y algún reflejo, predominando el color plano.



Mazinger Z.- Tosco y ancho, ojos romboides; diseño vacilante y con errores, como la línea del tórax muy picuda o los pies cuadrados. Color plano y poco detalle, algún reflejo metálico o remate en carboncillo. Recuerda al diseño de Masamune Ochiai en el episodio 2.



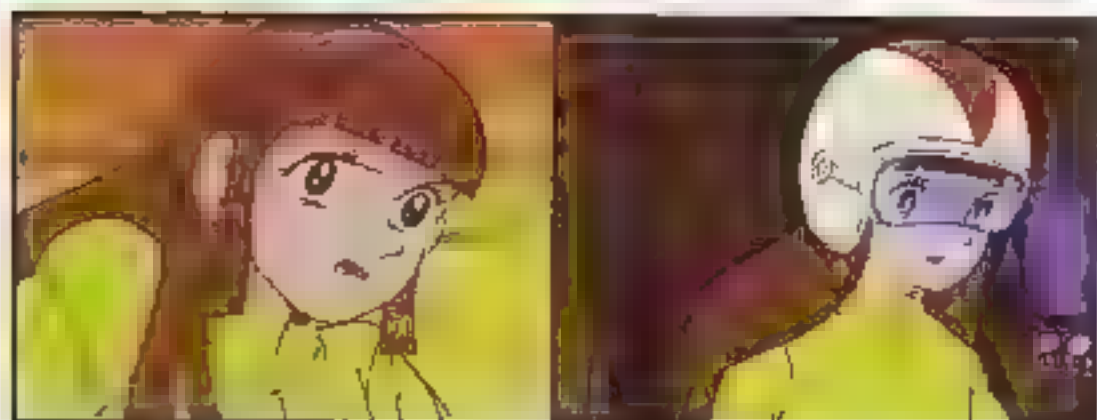
Profesores.- Siguen en la tónica de este estilo: líneas simples sin detalles. Si normalmente Mori Mori, Sewashi y Nossori son retratados así, aquí no hay una excepción.

Sayaka Yumi.- Grandes ojos redondeados, cercanos al diseño de la Sayaka niña, en un dibujo correcto y sencillo con alguna vacilación en los rasgos, detalle escaso pero preciso. Más conseguido en plano corto. Cierta expresividad, pero tan limitada como sencillo es el dibujo





Dr. Yumi.- Se dibuja aquí a un profesor Yumi de cabeza alargada pero proporcionada, con una gran frente, ojos casi rectangulares, expresivos con pocos recursos. Grandes hombros caídos delimitan un cuerpo mayor que la cabeza, a lo Uemura. El color es predominantemente plano, con algún pequeño detalle en carboncillo, para resaltar volúmenes. Eso sí, los detalles, en plano corto.



Detalles de este equipo.- Sigue la tónica de simplicidad en dibujo y animación del episodio 2 de la serie, aunque con cierto estilo propio que le ha llevado a desarrollar a los personajes de forma muy diversa en esa simplicidad, cosa que hace que se parezcan a otros estilos, no a uno solo. Mazinger Z es aquí algo estático, de diseño tosco y vacilante, de manera que parece que su figura se improvise en cada escena. No se aplica apenas detalle a los dibujos, y todo efecto se espera conseguir de las líneas, como en una Afrodita A que quiere y no puede sugerir volumen.

Este episodio pertenece a la parte menos elaborada y hasta algo *naïf* que inauguró la serie, peor animada y dibujada, pero parte de un conjunto muy diverso.

CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Baste ver lo picudo del torso de Mazinger, o sus pies cuadrados, verlo caminar al lado de una Afrodita bastante menos delgada y pequeña que la de Masamune Ochiai, para no confundir este episodio con ese estilo. O baste ver la gran frente del profesor Yumi.





Equipo 12: Koichi Tsunoda.

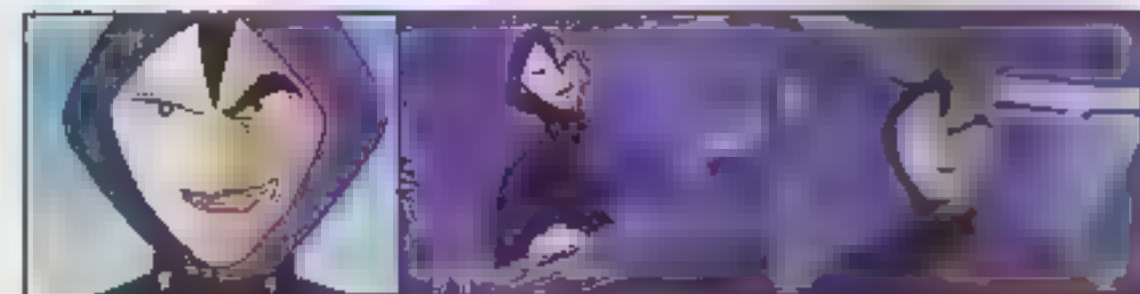
EP.	EPISODIOS	GUION	DATE
20	Stronger, la bestia que trae la tempestad.	Takaku, Susumu	2008-2009
75	¡Ataque desesperado! La bestia mecánica de Gorgon	Fujikawa, Keisuke	2013-2014

La serie tiene, en general, un color y una luminosidad determinados, que solo cambia en alguna ocasión. Los episodios asignados a Koichi Tsunoda se encuentran entre esas ocasiones. Enseguida veremos las notas principales de este equipo, cuya característica principal es el uso de tonos suaves en los colores y los detalles, realizados con sombreados tenues. Esa característica se extiende también a los trazos que delimitan a los personajes, dibujados con un estilo peculiar y propio, de líneas redondeadas, que constituyen su interpretación del estándar.

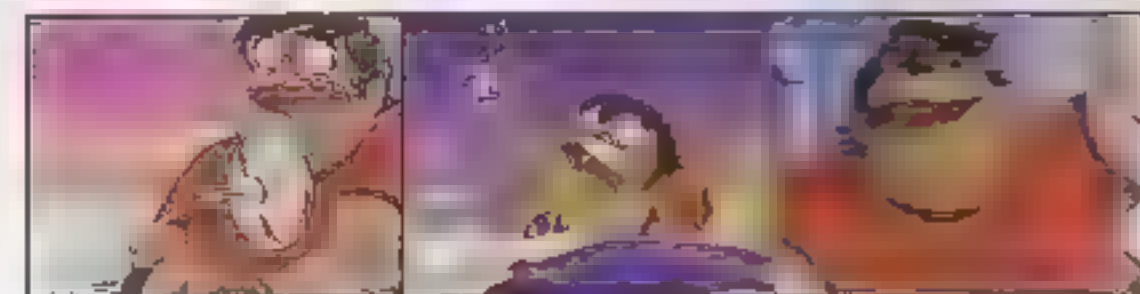


Se ocupa de dos episodios en donde tienen su importancia las subtramas, que se desarrollan de manera muy destacada, donde los protagonistas no son solo Koji y su robot, sino Sayaka y su nostalgia, y las desventuras infantiles de personajes secundarios en la escuela donde estudia Shiro. Temas ambos que no está de más se hayan dibujado en esos tonos cálidos de color.

Barón Ashler.- Sigue el estándar más habitual: cabeza romboide, expresión por líneas sin apenas detalle, sobre todo de muecas de la boca y colores planos. Destaca eso sí el acusado talle que tiene el Barón en planos más lejanos. Pero destaca aún más la versión del rostro en los planos cortos: de pequeña nariz algo más trabajada en el trazo y boca igualmente pequeña y mas detallada con más atención a los detalles, como el sombreado que separa la cara de la capucha. Este es, por su diferencia con todos los demás, el Barón Ashler de Tsunoda, y el otro diseño podría deberse a préstamos, copias o cambios de estilo en los dibujantes de este equipo. El movimiento de ambos es muy limitado.

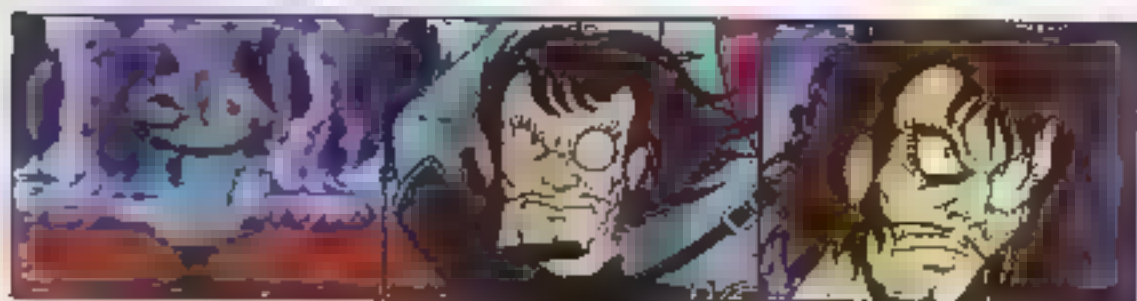


Boss.- De cabeza muy redondeada, de manera que hasta su prominente mentón se inscribe en esa redondez. Gestos muy amplios, expresivos y cómicos, que destacan los grandes dientes del buenazo de Boss y le confieren una movilidad más fluida. Detallado por sombras que recortan la luz sobre su cara y su ropa en los primeros planos.

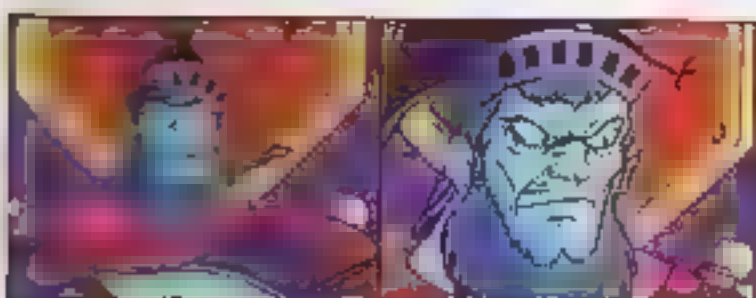


Boss Borot.- Movimiento muy dinámico y conseguido para un diseño muy correcto y estable, de líneas simples pero muy proporcionadas. Y contagiadas de la expresividad de su piloto.





Conde Brocken.- Consigue mantener el diseño estándar del personaje, no sin cierta dificultad, con los trazos precisos y un sombreado tenue. Cabellera algo lacia, que se aprecia más en el golpeado Brocken, en un primer plano donde se reinterpreta uno de sus rasgos, la boca, de dientes apretados y gesto torcido, en vez de sus acostumbrados colmillos. El movimiento es limitado y acusa cierto estatismo en algunos momentos.

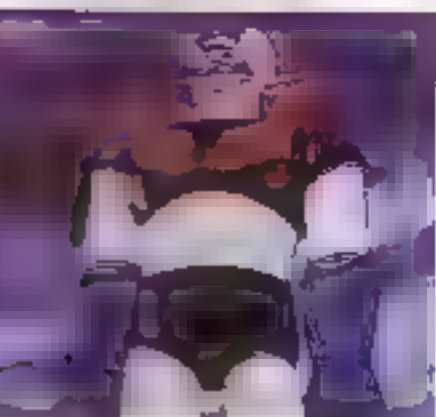
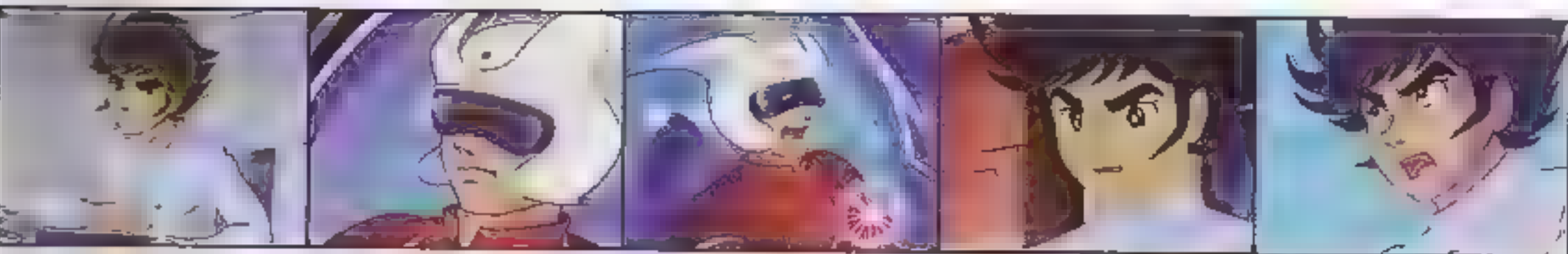


Duque Gorgon.- Esa misma mueca la volvemos a encontrar en el rostro de Gorgon, bien trazado en líneas, con detalles de sombreado como el característico de este estilo: las líneas redondeadas de las gamas de colores que retratan la luz y la sombra. En el episodio no tiene escenas de gran movilidad, de modo que lo apreciable es un rostro bien trazado y la buena expresividad.



Dr. Infierno.- Diseño de líneas correctas respecto al estándar, pero tremendamente plano en color y detalles, la única vez que aparece en el episodio 75, porque lo del 20 es un préstamo.

Koji Kabuto.- El de ojos ligeramente rasgados, cabellera alta y grandes cejas. Se trata de una muy buena versión del estándar, personalizada si acaso por el trazo de la boca y de las orejas, muy simple y leve. La luz retratada en el sombreado vuelve aquí a describir formas redondeadas. Incorpora innovaciones en los planos y escenas del Koji piloto, personalizándolas con creatividad gráfica, así como una mayor movilidad. El color, siempre algo desvaído y suave, marca de Tsunoda.

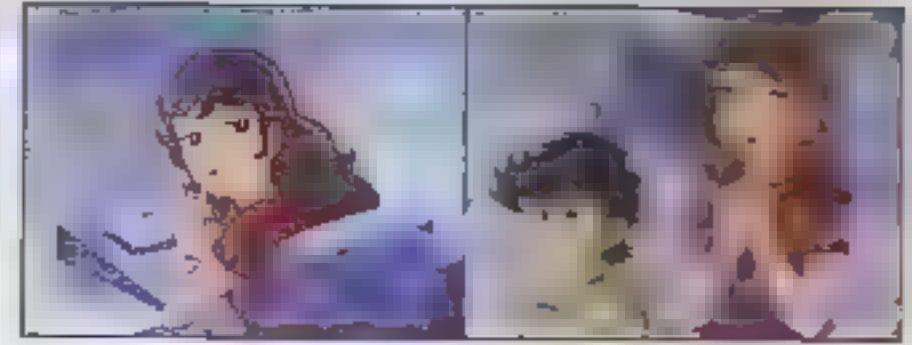


Mazinger Z.- Tras el uso de algunos préstamos en ambos episodios, descubrimos la versión de este equipo del robot protagonista en un Mazinger algo más compacto, un poco pequeño de estatura, cabeza algo grande y detalles mínimos en una figura compuesta, no obstante no lejos del estándar. Pero en el episodio 75 se da una evolución en el diseño para hacerlo menos discordante con los cambios de la tercera parte. casco ancho y abierto, y antenas grandes y muy agudas. Componen aquí un diseño muy bien trazado, con líneas geométricas



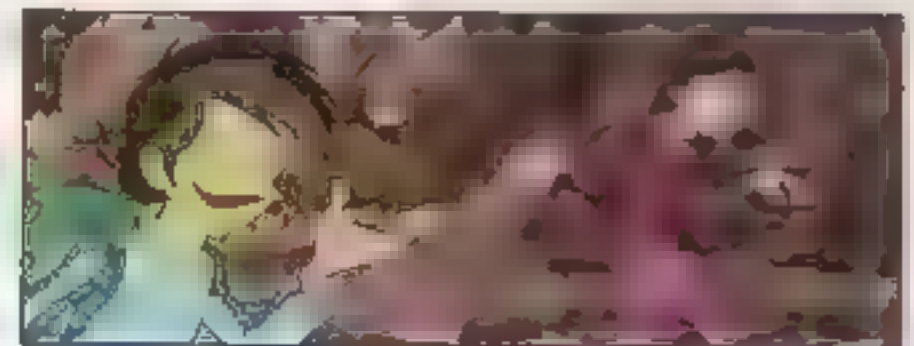
precisas y estables, bien acabadas y detalladas en lo preciso, aunque haya ciertas desproporciones en los miembros en movimiento, en escenas más generales. Y el movimiento es una innovación más, porque lo resuelve de una manera innovadora y dinámica. Los colores, siempre muy suaves.

Misato.- El diseño de este nuevo personaje de la tercera parte es uno de los más logrados y expresivos. Contribuyen a ello líneas bien dibujadas y el gran detalle con el que son matizadas, a base de gamas de sombreados redondeados, marca típica de este estilo. También se beneficia de la movilidad y expresividad del mismo.



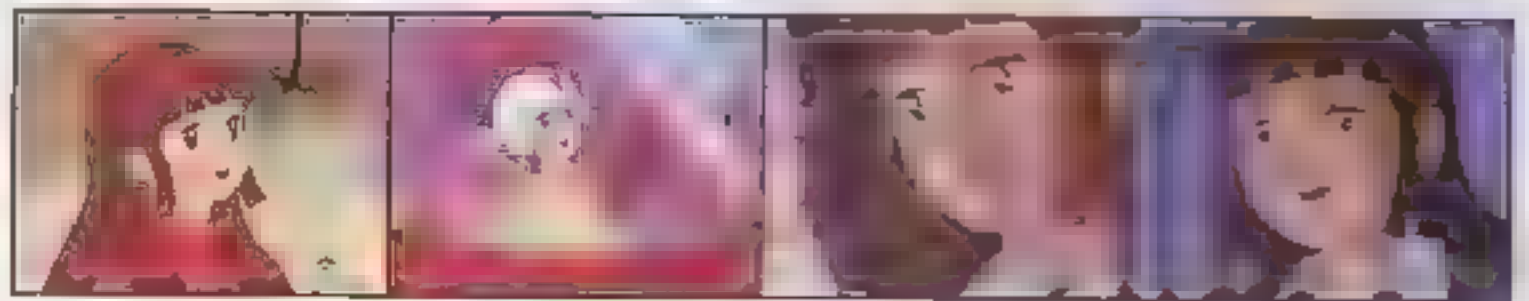
Shiro.- Dibujado con rasgos suaves y redondeados, y algo pequeño de cuerpo y estatura, tiene la expresión algo cambiada, aunque por supuesto reconocemos al pequeño de los Kabuto.

Nuke y Mucha.- Conforme al estándar, pero con una movilidad innovadora. Con algo más de detalle en acabados y buena expresividad.



Profesores.- Diseños que podemos calificar de nuevos, por los sutiles cambios en las líneas acostumbradas para Mori Mori y Nossori, sobre todo. Muy detallados, con matices de iluminación, movimiento y expresividad.

Sayaka Yumi.- En el episodio 20, sus dibujos se acercan a los de la Sayaka niña, de grandes ojos y cuerpo menudo. Evoluciona considerablemente en el 75, a un dibujo muy bien acabado de una Sayaka adolescente, de expresión muy lograda y detallado con sombreados redondeados, que lo resaltan. Y en ese trazo podemos ver el estilo de este equipo, y la personalización o interpretación de rasgos que se suavizan y redondean, con suma atención al detalle y el movimiento, y una gama de colores muy tenues, siempre bien matizados.



Dr. Yumi.- Reinterpretación del estándar del personaje, única de este director de animación. Los rasgos, conforme a este estilo, se redondean y perfilan a base de trazos cuidados y detalles en su iluminación, sobre un color suave. El movimiento también innova y se ven nuevas poses, dentro del estilo del personaje y su carácter.

Detalles de este estilo.- Tsunoda, por cómo se acerca al estándar de los personajes y por el uso que hace de prés-

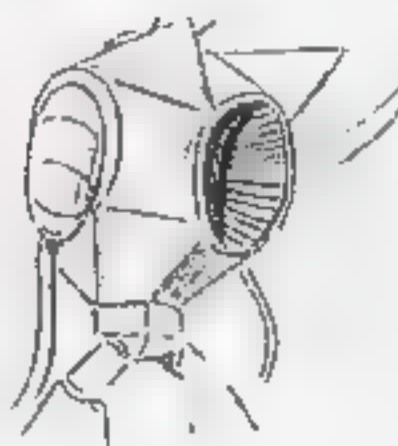
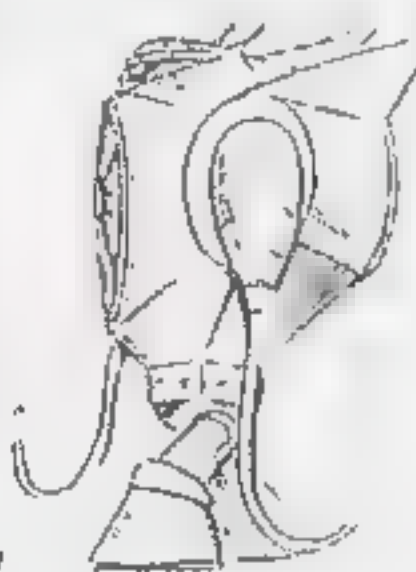
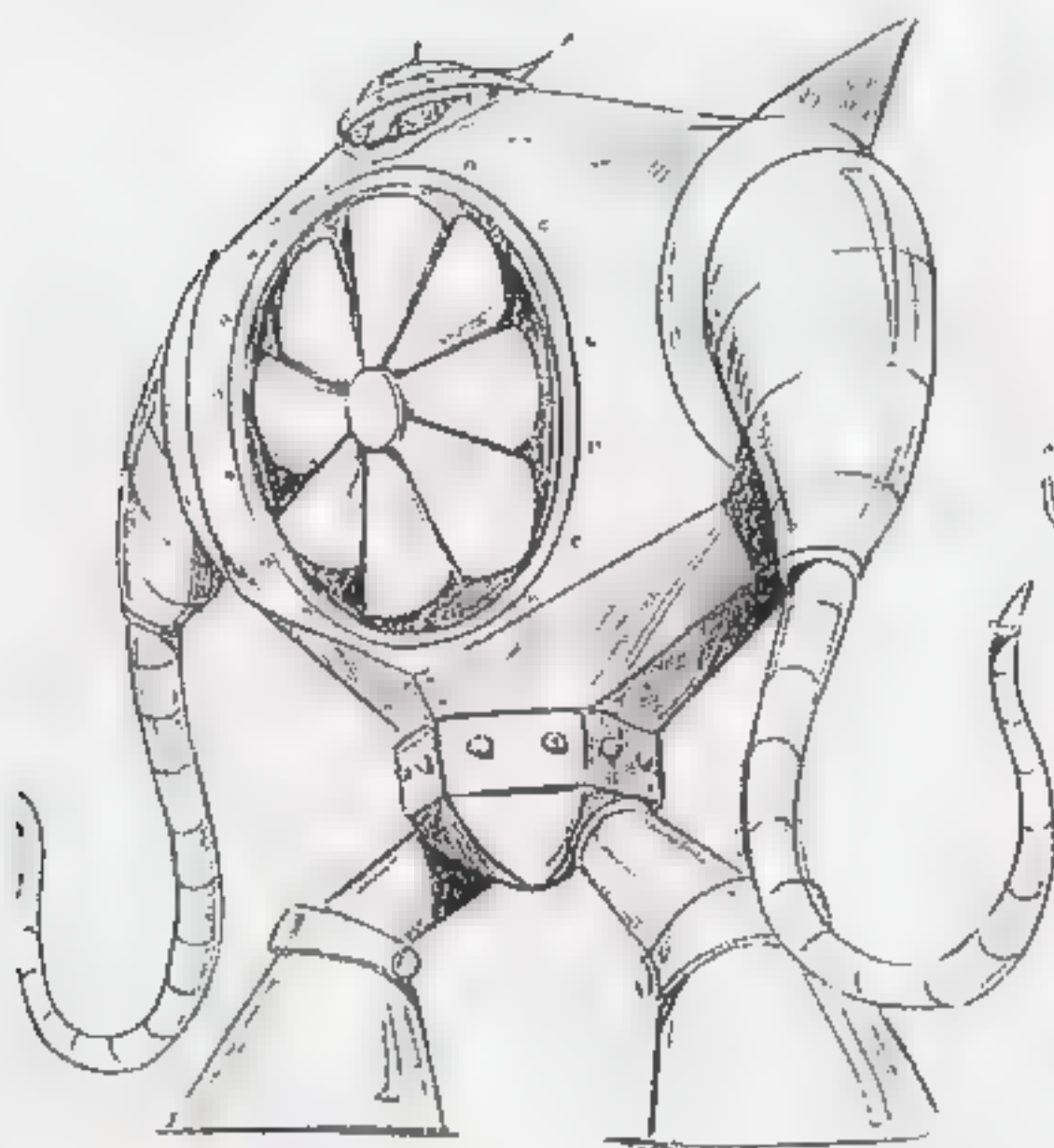
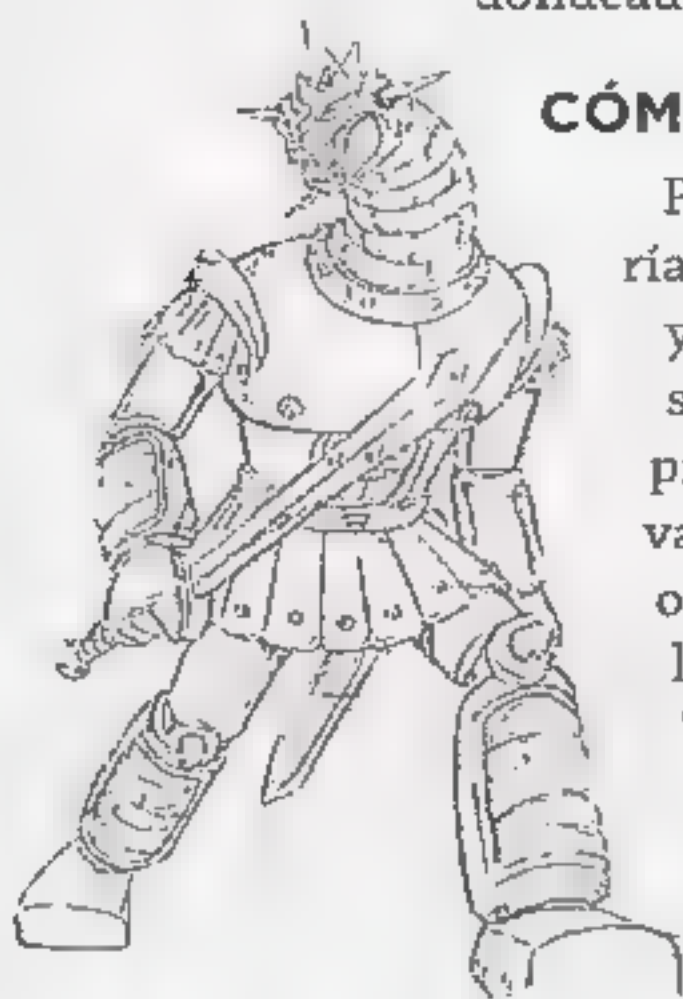
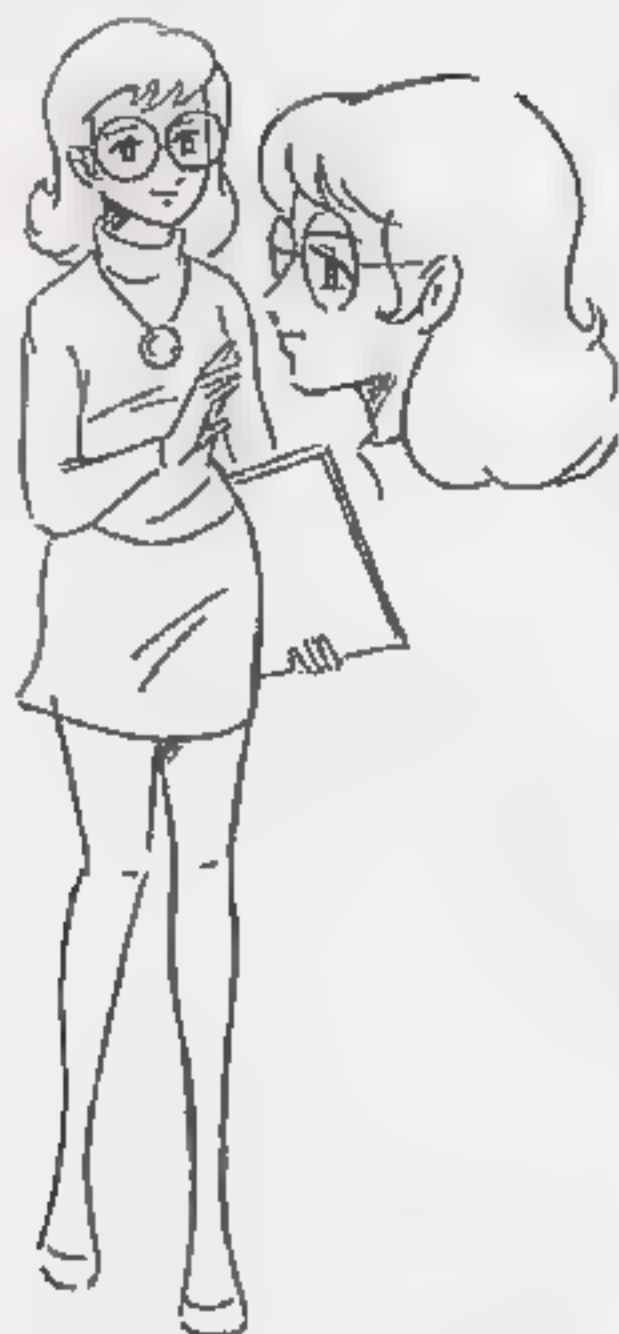




tamos de otros estilos, no sería un estilo muy perceptible si no fuera por tres cosas: el color suave, que parece estar detrás de una persistente neblina; el movimiento, que innova poses desacostumbradas como los espavientos de Boss cuando se da cuenta de que no sabe nadar en el agua, o los quiebros de Mazinger Z ante Serpenter 16; y finalmente por los rasgos de los personajes, trazos más visibles en unos que en otros, que los recrean a su manera, matizados por sombreados redondeados, como los propios personajes.

CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Por el color y la redondez de la mayoría de los contornos de los personajes y sus suaves sombreados, por su versión de las líneas cinéticas para expresar movimientos, los planos innovadores con detalles que no se ven en otros equipos y por el movimiento en las poses más cómicas o intimistas. También por el diseño de los perros y los perritos -tipo tira cómica- y por las gafas y el tipo "redondeado"-esta vez en otro sentido- de Mitsuo y Onimaru.

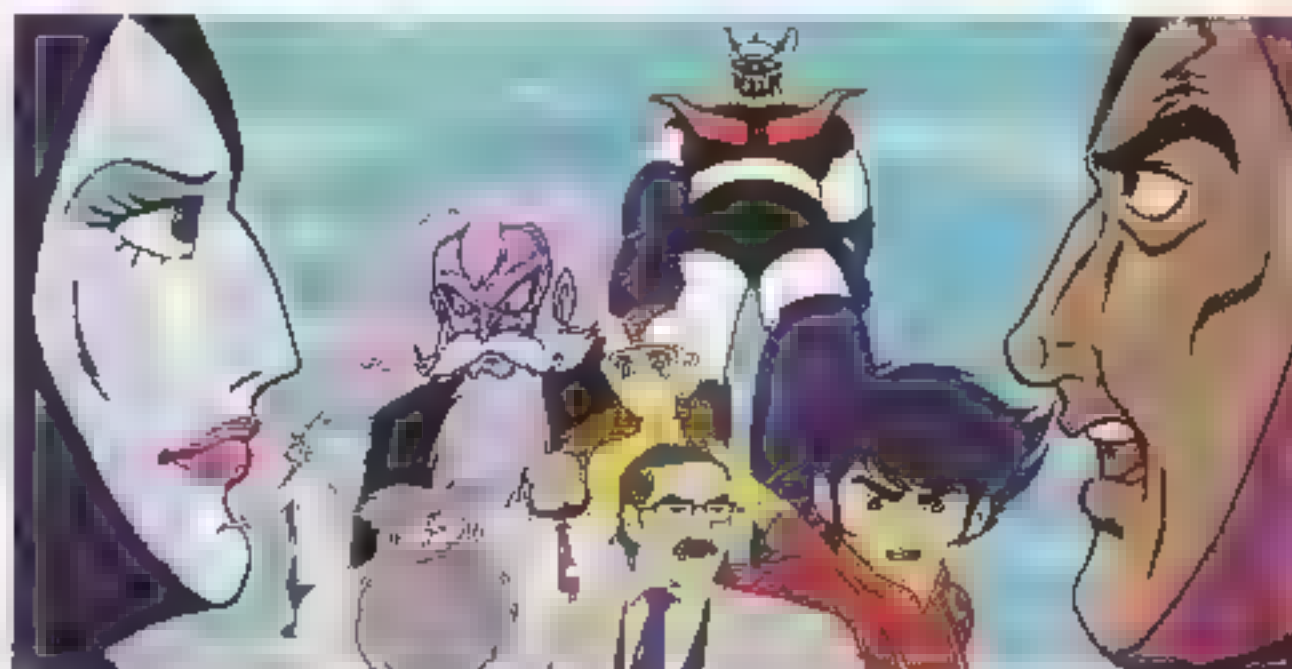




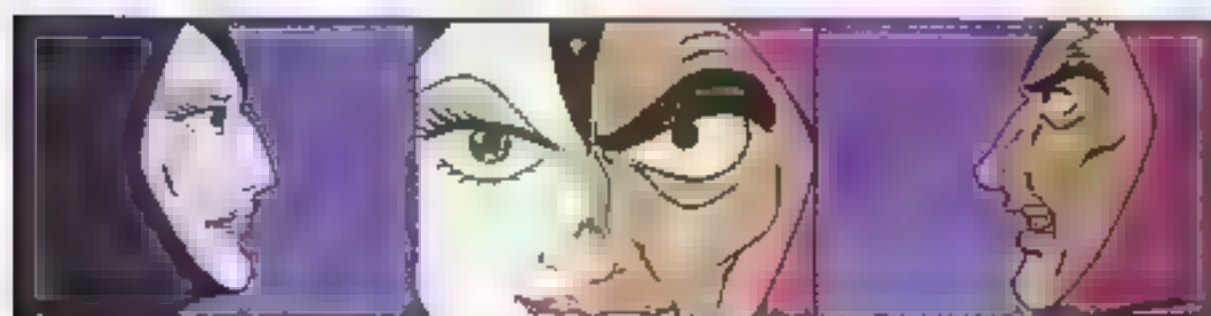
Equipo 13: Takao Kouzai.

EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
15	Operación Tsunami de las bestias mecánicas.	Fujikawa, Keisuke	Makoto Yamazaki

En la misma línea de personalidad definida y estilo muy propio, tenemos al equipo de Takao Kouzai, que anima un solo episodio, el 15, en el que podemos ver detalles únicos en lo que se refiere a diseño de personajes, no tanto a la animación. Hace uso de numerosos préstamos pero en medio de ellos compone las líneas de rostros y los esquemas de animación que luego tendrán su influencia en otros animadores de la serie.



Es muy posible que esta colaboración en la animación de Mazinger Z haya continuado por parte de alguno de los dibujantes de este equipo (o del propio Kouzai) en el de Keisuke Morishita, y haya contribuido y fijado el diseño de algunos personajes principales, pero los rasgos que vamos a aislar del director de animación que nos ocupa, son únicos de ese episodio 15. Veamos cuáles son:



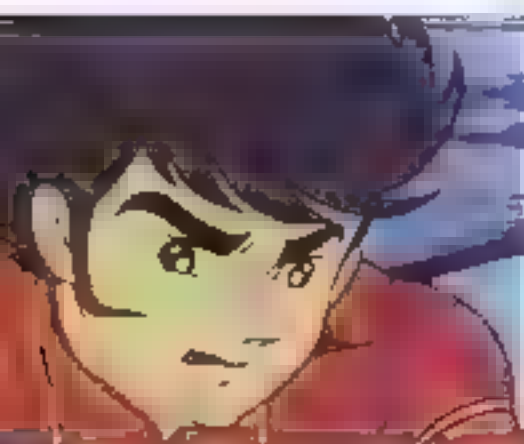
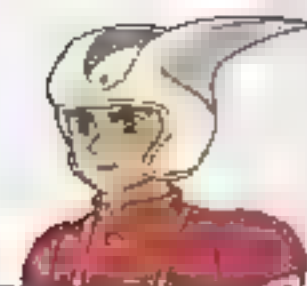
Barón Ashler.- Detallado en trazo y sombreados, de líneas precisas y trabajadas, expresivas y bien coloreadas. Pero donde se logra mayor precisión en líneas y expresividad, y he aquí un rasgo propio de Kouzai, es en los perfiles del Barón, perfectamente delíneados y realistas, sobre todo el de la parte masculina. La composición del movimiento y las líneas del dibujo no se verán más de esta manera en la serie.



Dr. Infierno.- Diseño bien trazado y rematado con un sombreado algo excesivo pero expresividad lograda. Al ser un movimiento limitado a busto, su animación es muy escasa y pasa a ser secundaria en este episodio, como en muchos otros.

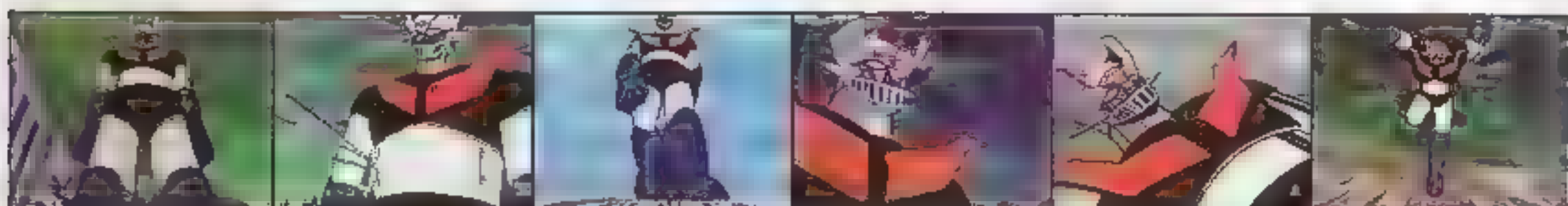


Koji Kabuto.- El dibujo de Koji, en permanente uniforme de piloto, es sencillo y plano de líneas y color, pero con buena expresividad. De ojos cuadrados y rasgados, y cabellera más reducida en volumen y me-



nos delimitada, tiene una característica nariz algo afilada, que veremos en otros personajes de este equipo. Algún plano creativo y algún descuido en el dibujo.

Mazinger Z.- Es un diseño del robot que podríamos calificar como de corpulento y proporcionado. El dibujo es muy correcto y sería muy fiel a un estándar básico que pudiéramos tener. Nariz cuadrada y ancha, volúmenes conseguidos con líneas y algo de detalle. Movimiento logrado, muy característico del robot en muchos episodios de la serie. Kouzai adapta por primera vez a la animación ese movimiento alternativo de los brazos al correr que aparece en el primer volumen del *manga* de Nagai. Detallado con débiles tramas



Profesores.- Dibujo muy sencillo, de líneas marcadas, sin detalles y plano de color. Expresivo y de poco movimiento, pero efectivo.



Sayaka Yumi.- Líneas simples, como la mayoría de los personajes. La caracteriza el trazo de nariz y labios, breve y pequeño. De ojos redondos y grandes, mantiene un color muy plano, sin apenas detalle.



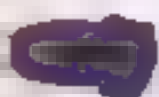
Dr. Yumi.- Dentro de la sencillez de líneas, la uniformidad del color y detalles mínimos, tiene la nariz algo apuntada o aguda en punta, tendencia de trazo que ya vimos en Koji, ojos pequeños y cuadrados y una frente amplia que destaca sus entradas.

Detalles de este equipo.- El episodio 15 es uno de los episodios aislados con un estilo único que no se repite más, pero algunas de sus características en diseño de personajes y en la animación se integran luego en otro estilo, el del prolífico Morishita. Los personajes tienen un diseño sencillo y comedido, sin caer en la animación básica que la serie tiene en algunas partes de poco detalle y movilidad. El movimiento de las personas y sobre todo de los robots, compone una animación y un diseño de personajes que se superará en

mayor o menor grado pero que está muy cerca del estándar logrado en todos los sentidos. Irregular, si comparamos los trazos de Ashler y de Yumi, por ejemplo, pero equilibrado y efectivo en animación, desde las excavaciones submarinas de Chigul E7 hasta la accidentada batalla contra Golias W3, pasando por el tsunami en la playa.

CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Por el perfil detallado del Barón Ashler al comienzo del episodio, que con muy pocas líneas consigue realismo, y por la primera escena en que Mazinger corre agitando los brazos.





Equipo 14: Sadao Kikuchi.

EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
22	¡Persecución en el abismo a la Fortaleza Salude	Fujisawa, Keisuke	Tsuji Tadanao

Si observamos la animación de este episodio 22, nos daremos cuenta de que el diseño de personajes es algo irregular, en el sentido de que hay fluctuaciones en el dibujo de algunos de los principales. Sin embargo, la animación es muy correcta, los fondos están conseguidos y el color también. A todo ello se suma el hecho de que este es uno de los episodios más recordados, con muy buenos datos en Japón (mediada ya la primera etapa de la serie, con una audiencia ya consolidada). El episodio fue incluido en la selección de episodios que Toei Doga hizo para el mercado internacional. Y los buenos resultados se reprodujeron en su emisión en otras partes del mundo.



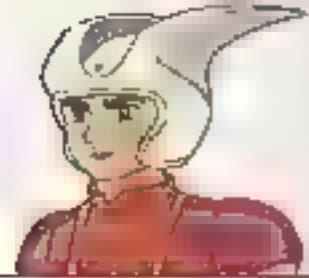
Este episodio es la segunda aventura submarina, que se produce cuando Mazinger Z ya había sido dotado recientemente de cohetes impulsores para el medio marino (episodio 18) y en el que se enfrenta con la poderosa fortaleza Salude, bajo el mando del Barón Ashler. El argumento es ya en sí atractivo, pero hemos de valorar los logros de ritmo y planteamiento de la acción (*storyboard*) que el equipo de Sadao Kikuchi consigue.

Entremos en los detalles:

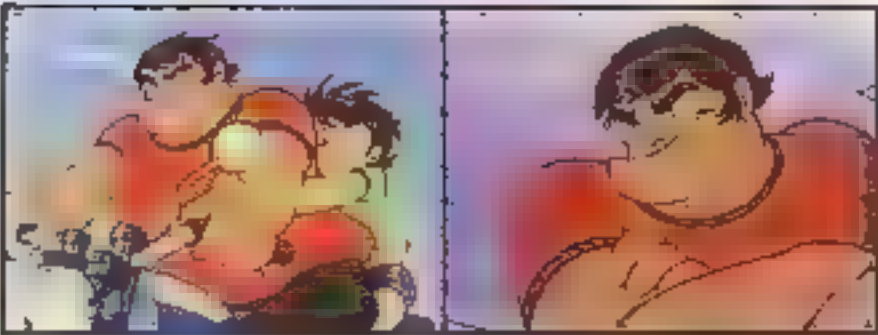
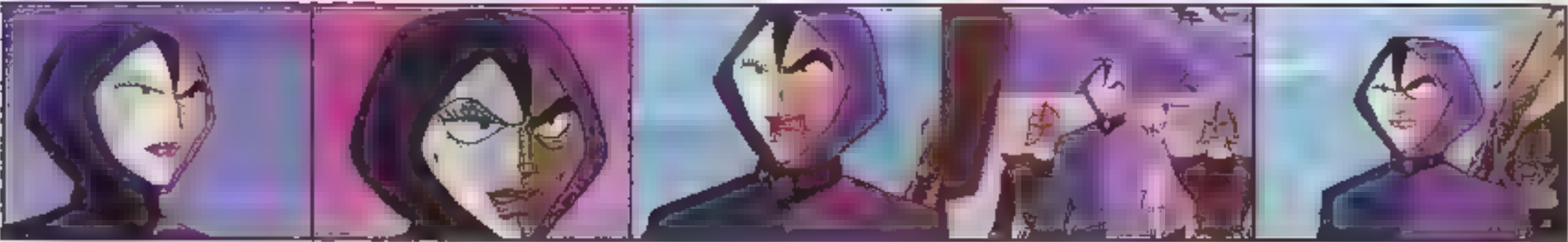
Afrodita A.- Las líneas del dibujo cambian de un plano a otro, entre dos dibujos del bello robot: uno de gran cabeza (cuyos picudos remates están altos y son demasiado finos) desproporcionada con respecto al cuerpo, pequeño y contraído. Además el color es plano. El otro es todo lo contrario, además de muy proporcionado, tiene unas líneas precisas y cuidadas, y el color está enriquecido con detalles de sombreados en la misma gama, con muy buena integración al fondo. La animación, eso sí, es algo limitada.



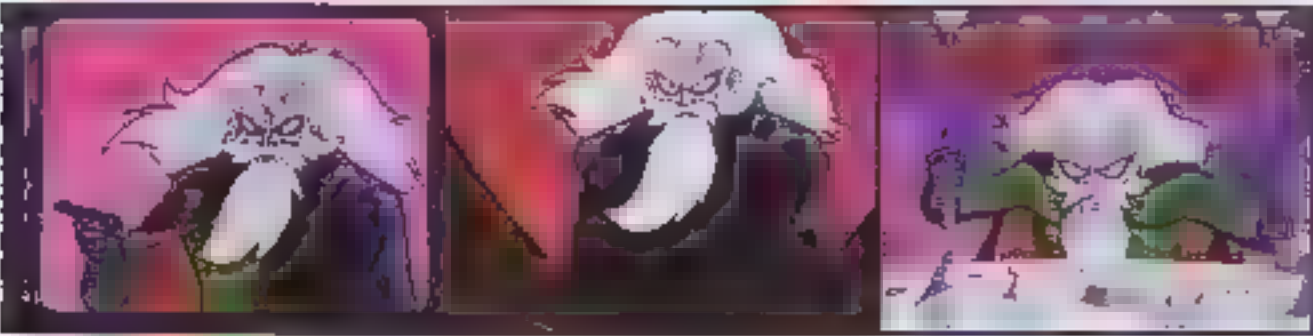
Barón Ashler.- Aunque el dibujo es muy coherente y mantiene las mismas líneas en general, sucede algo parecido que con Afrodita A, en la coexistencia de dos calidades en el dibujo, que afecta en este caso a la misma animación. El di-



seño es sencillo y esquemático, plano de líneas y de color, pero hay una segunda version más detallada en trazo y remates En ambos casos es muy romboide, con abultamientos laterales de la cabeza Como decíamos hay una cierta línea común en el dibujo, pero las variaciones en detalle llegan a causar ese efecto de doble diseño, aunque en este caso la diferencia dependa del grado de detalle y remate de líneas, de lo sencillo o elaborado que sea en cada caso. Expresividad lograda con pocos recursos, basada en los movimientos de ceño y las muecas de la boca.



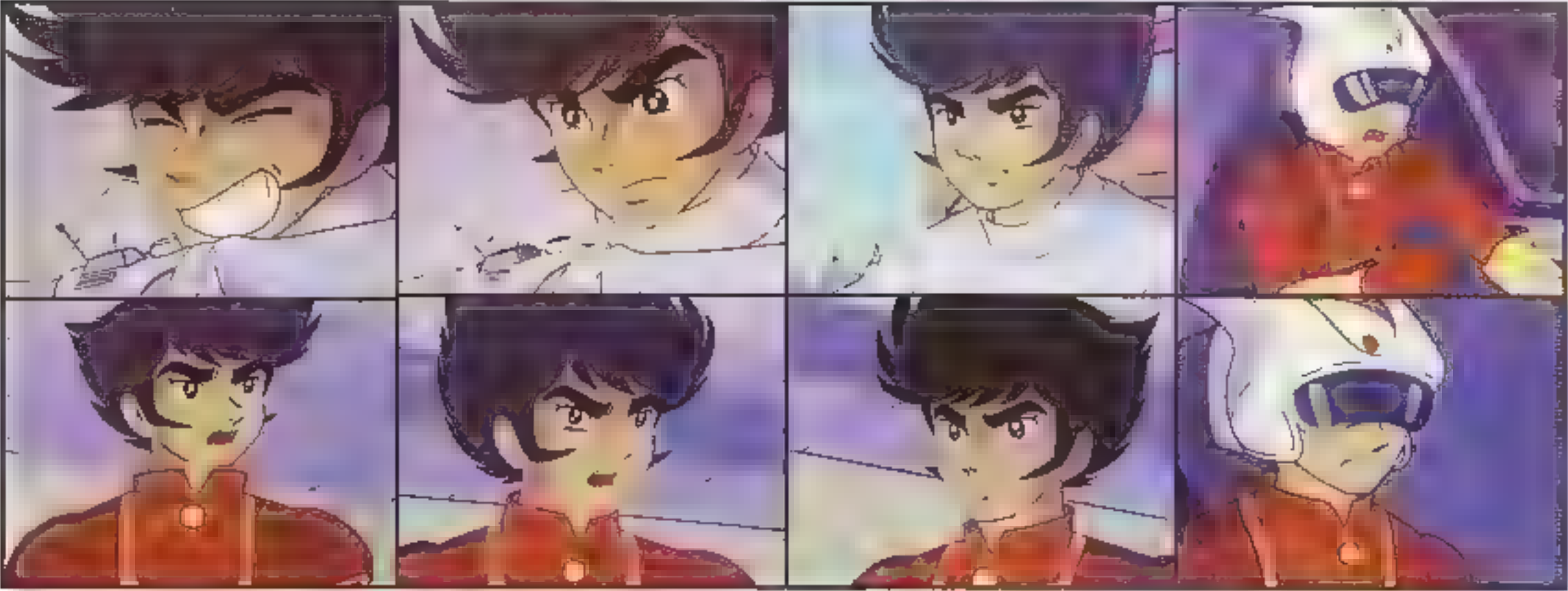
Boss.- A pesar de que el color es plano y sin apenas matices, el dibujo es sencillo pero bien proporcionado, expresivo en sus líneas y animación.



Dr. Infierno.- Esta versión de Infierno es un caso especial en toda la serie. Enjuto y delgaducho, de gran cabeza coronada por su gran cabellera, el dibujo se acerca o llega a la caricatura en cierta escena. Salvo en esa escena, a la que hemos de reconocer gran expresividad y cierta comicidad incluso, aparece en plano busto, con un dibujo muy sencillo, con color muy

plano y poco detalle.

Koji Kabuto.- Diseño de ojos rasgados, afilada nariz y cabellera muy delineada, con detalles en la gama de colores En cuanto se encuentra en el planeador podemos encontrar algunos préstamos, para volver después al dibujo de este equipo: un Koji más delgado, de aguzado rostro y trazos





sencillos, de colores planos, excepto en los planos cortos, donde se resaltan esos afilados rasgos a base de suaves sombreados. La expresión más repetida es la del gesto preocupado, pensante. . y alguna cómica

Mazinger Z.- Volvemos a la fluctuación de dibujos, pero como en el caso del diseño de Ashler, con cierta coherencia en las líneas. Se trata de un diseño sencillo, de coloreado uniforme, bien proporcionado y con buen dibujo de poses (sobre todo las de su navegación en alta mar). La cabeza está dibujada con una geometría muy precisa, sobre todo en planos cercanos, con



líneas rectas bien acabadas y detalles en forma de pequeñas sombras a carboncillo o reflejos metálicos, alternando con planos más generales de dibujo más plano, pero igual de preciso. Esa leve oscilación se produce en las escenas finales, donde se ve un trazo más largo, un Mazinger más esbelto, menos robusto, con un impecable acabado, realizado por la luz de los fondos. El movimiento es muy correcto y creíble. Como innovación o variación en una escena comodín, presenta el "encendido" o entrada en acción de Mazinger en medio de rayos brillantes en todas direcciones

Profesores.- Mori Mori, Sewashi y Nosori son dibujados con las líneas más clásicas, en perfecto estándar. El hecho de tener un color plano y sin detalles ya hemos visto que es el trato habitual a estos "secundarios", salvo pocas excepciones. Eso sí, se logra gran expresividad en sus gestos.



Sayaka Yumi.- Es un diseño más de las Sayaka niña, delgada y menuda, con ojos muy grandes, y trazo y movimientos sencillos y detalle escaso.

La pequeñez de la figura se modera en su diseño como piloto: de nuevo una cierta

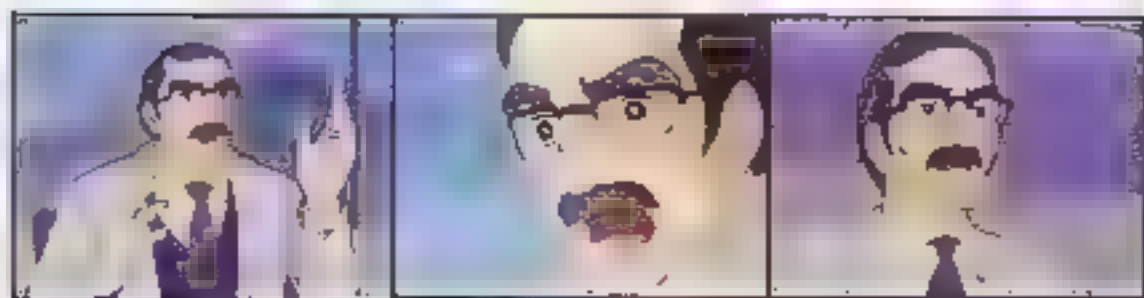


oscilación en el dibujo, integrada en una detallada cabina de Afro dita A

Shiro Kabuto.- Otro dibujo de trazos sencillos, pero efectivo en su expresividad, de escaso detalle, pero no plano.

Dr. Yumi.- Diseño propio de líneas suaves y bien trazadas, cabeza redondeada, buena expresividad, aunque el movimiento



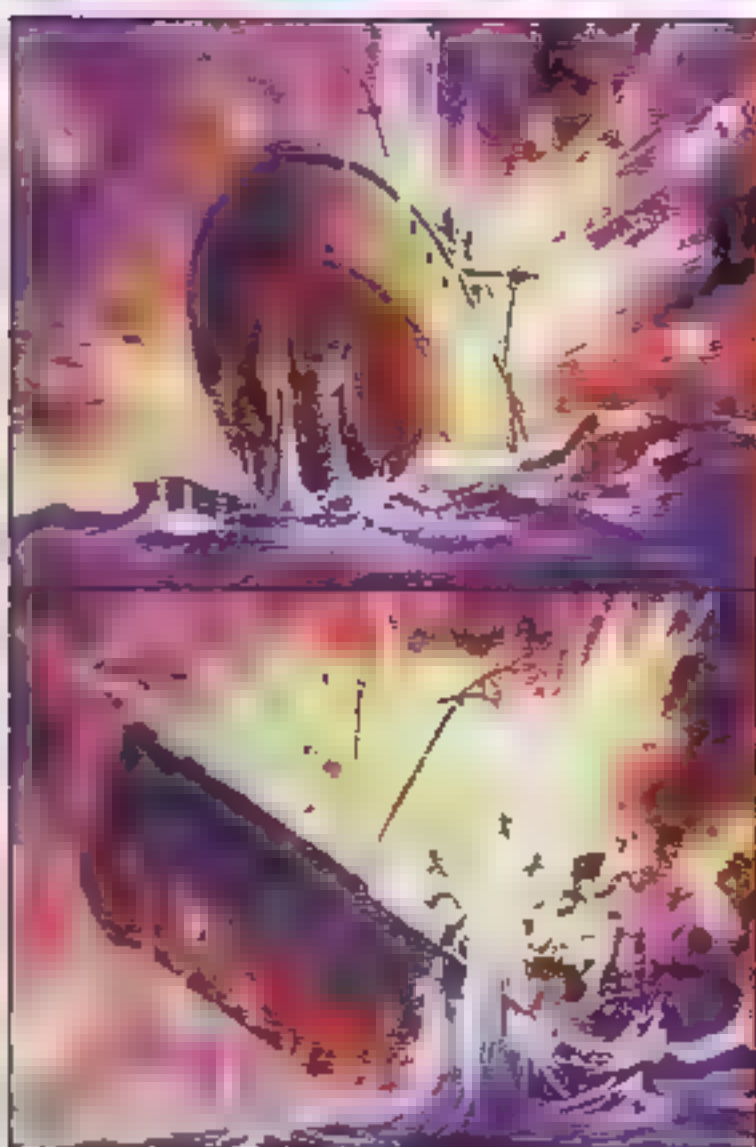
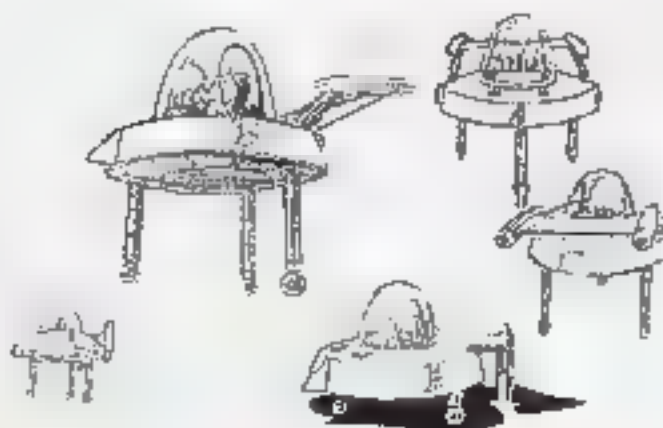
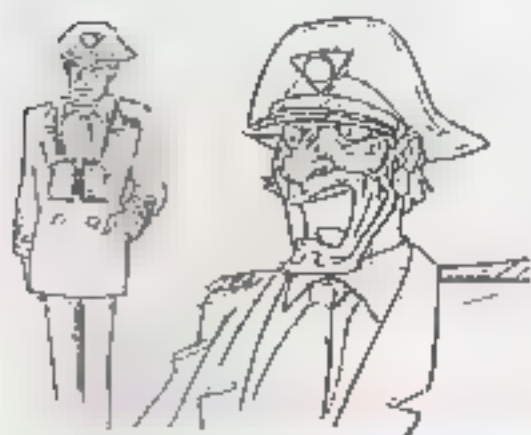


tenga sus límites. Detallado en sombreados suaves y hasta con algún reflejo. Muy bien integrado en fondos.

Detalles de este equipo.- Pese a las fluctuaciones de dibujo descritas, y a los préstamos en las figuras de Koji y Mazinger, el episodio mantiene una coherencia de estilo hasta el final. El trazo aguzado es su tendencia en los rasgos, sobre todo en Koji y a pesar del redondeado Yumi. En cuanto al movimiento, el del robot protagonista es fluido y realista en sus poses y animaciones en el mar. El conjunto es un episodio con limitaciones aquí y allá, pero en conjunto muy bien construido, con escenas logradas y primeros planos trabajados. Si no fuera por los agudos trazos de Koji Kabuto, podría considerarse como un ejemplo de lo que pudiéramos considerar el estándar de la serie, limitaciones incluidas.

CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Por las líneas agudas del cabello, nariz y los rasgados ojos de Koji; por el plano más simétrico y proporcionado de Afrodita A (uno); por la caricatura sudorosa de un enclenque Dr. Infierno entregado a su tarea de ingeniero (única); por el estallido de luz alrededor de un Mazinger que entra en acción ("prestado" a Takeshi Shirato en el episodio 28); por la mejor escena de Mazinger Z navegando sobre las olas, disparando los puños en la superficie (escenas "prestadas" también, más adelante) en el atardecer rojo más famoso de la serie (y eso que hay muchos).





Equipo 15: Shoji Iga.

EP.	EPISODIOS	GUION	ANIMACIÓN
47	¡Heróico! Operación Infernal W	Yamaura, Hiroyasu	Shoji Iga

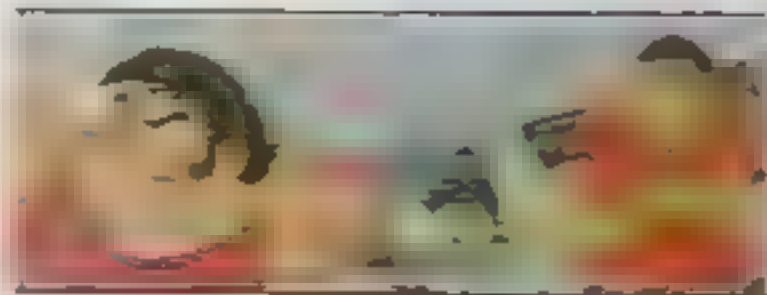
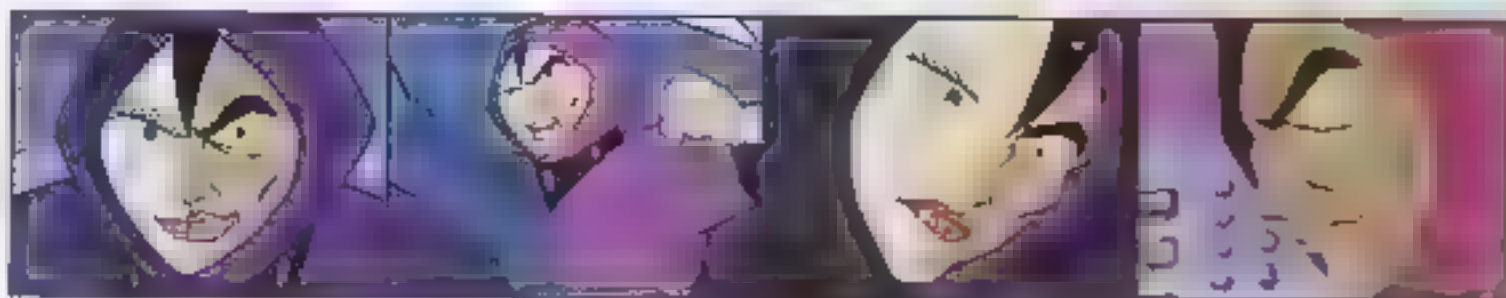
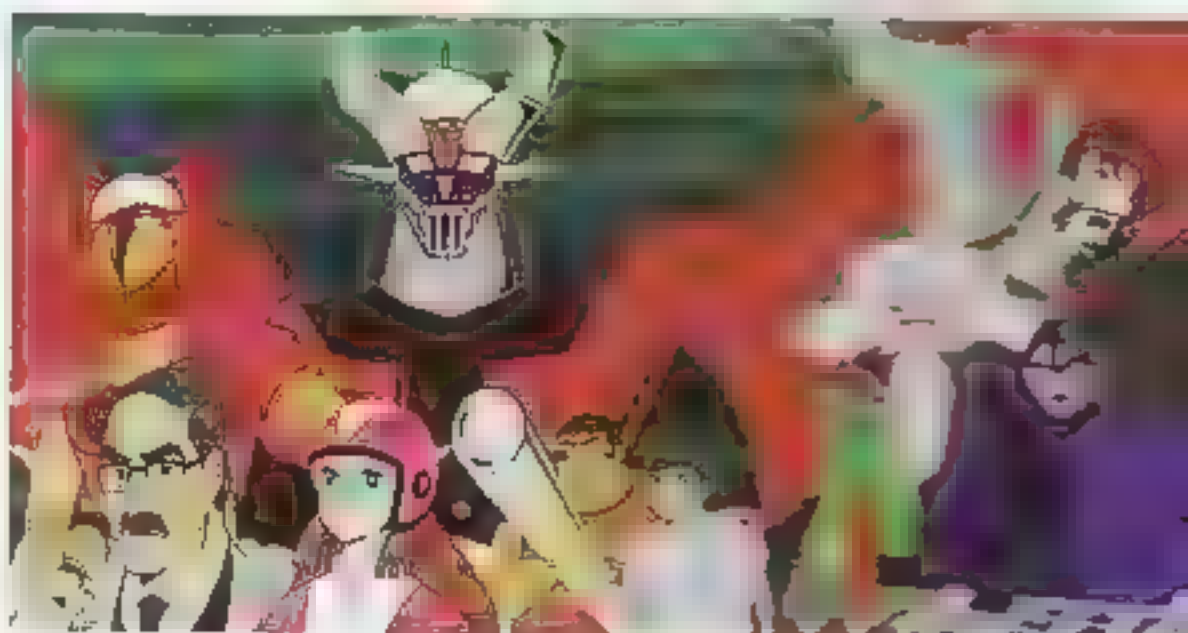
El episodio 47 del director de animación Shoji Iga, es uno de los episodios que, por guion, podría haber sido de los grandes, pero acabó siendo de los menores, por sus fallos en animación y diseño de personajes. Sin llegar a los extremos del episodio 59 (aunque sin quedarse muy lejos), está mal animado y peor dibujado.

En sus constantes repeticiones de escenas (usando incluso la inversión del plano para que se note menos), el mal encaje de los personajes en muchos fondos, muchos dibujos simples y de expresividad forzada, y el movimiento muy limitado de todos -parece encorsetado-, la sensación que deja es de ser un episodio animado a toda prisa y con pocos recursos. Los fondos tampoco ayudan, pues pintan un cielo de un verde oscuro imposible (que veremos mucho en la tercera parte de la serie, a la que prefigura en muchos aspectos) que empeora el efecto final. Como vemos en los créditos, ni guion, ni animación, ni fondos están realizados por los habituales, aunque, de los tres, el guionista es el que mejor lo hace. En esta presentación de la parte de este director de animación en la serie, tal vez predomine el tono de crítica antes que el descriptivo, admitimos, pero veamos en los detalles si está justificado.

Afrodita A.- Quizás el dibujo menos afectado por el diseño de personajes. Los colores se han llevado a tonos algo oscuros y se han contrastado partes con sombras opacas, lo que hace el rojo de la cabeza más intenso. En cuanto a las formas, mantiene la proporción, aunque tiene algunos fallos como el dibujo de la esfera de la cabina que no es redondeado.

Barón Ashler.- De líneas muy simples, inexpresivo o de expresión forzada y color plano, o incluso falta de color. Los trazos son solo líneas planas, en algún caso mal rematadas en plano corto, como en la línea perdida de uno de los ojos. Otros planos salvan en algún grado al dibujo (algun detalle de un ojo con carboncillo, algún reflejo labial, algún perfil), pero no se evita la expresión fija de rostro máscara sin apenas movimiento. Se usa la repetición sin apenas animación.

Boss.- Dibujo correcto pero muy limitado y de línea plana. Color plano sin detalle.





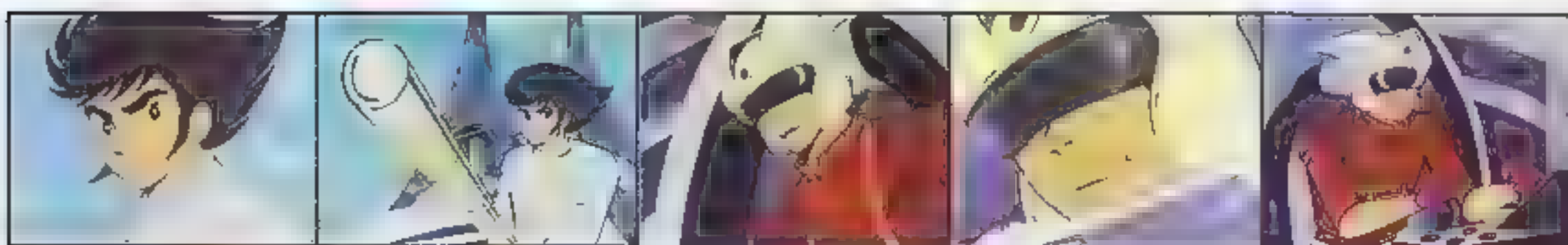
Conde Brocken.- Como en el caso de Tetsuhiro Wakabayashi, en este equipo no hay dominio del dibujo de este personaje, pero los resultados son peores. El trazo es vacilante y

sin rematar, con rasgos cambiantes como las líneas del cabello, que por cambiar cambian hasta de color, y acaban siendo casi caricaturas. El movimiento es escaso y muy limitado.

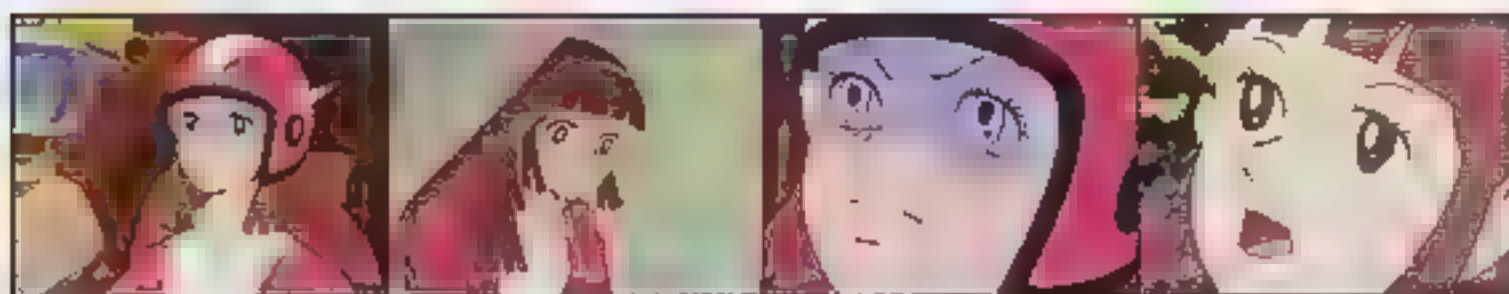
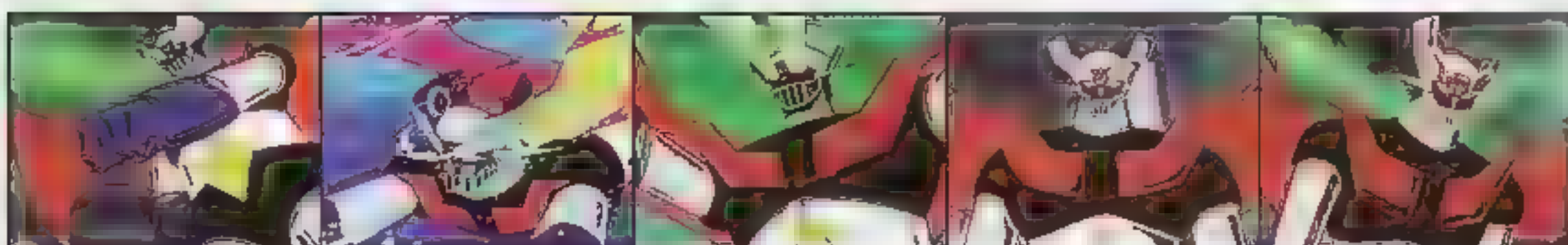


Dr. Infierno.- Dibujo muy plano en color y líneas, de corta nariz y grandes ojos, pero muy poca expresividad. El movimiento es mínimo y mal resuelto, porque cuando no se trata de un plano busto, apenas si se mueve una extremidad y de manera limitada, más por un efecto que por movimiento compuesto plano a plano.

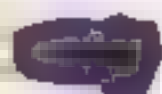
Koji Kabuto.- Los mismos rasgos que el resto de los personajes, en cuanto a la sencillez de líneas y colores, aunque haya algún sombreado en planos cortos. Ojos algo rasgados, nariz aguda y boca sin expresividad. Su movimiento está mal resuelto incluso en lo que respecta al encaje con los fondos y la expresión general es estática.



Mazinger Z.- De casco ancho y abierto, antenas largas y puntiagudas, y cabeza mal encajada en el cuello. El dibujo está mal rematado aquí y allá en todas las escenas y es vacilante, apareciendo a veces el planeador muy grande o los paneles pectorales redondeados. Los detalles aplicados al color son rectilíneos, sin matizar ni difuminar en muchas ocasiones. En cuanto al movimiento, es escaso y repetitivo.



Sayaka Yumi.- Rostro máscara de ojos grandes pero inexpressivos, con detalles de reflejos estáticos, que incluso en alguna





ocasión están coloreados al revés. Color plano y desvaído sin ningún detalle.

Shiro.- Como el resto, plano de color y líneas, pero sin redención en los planos cercanos, que al revés que otras veces muestran un dibujo esquemático.

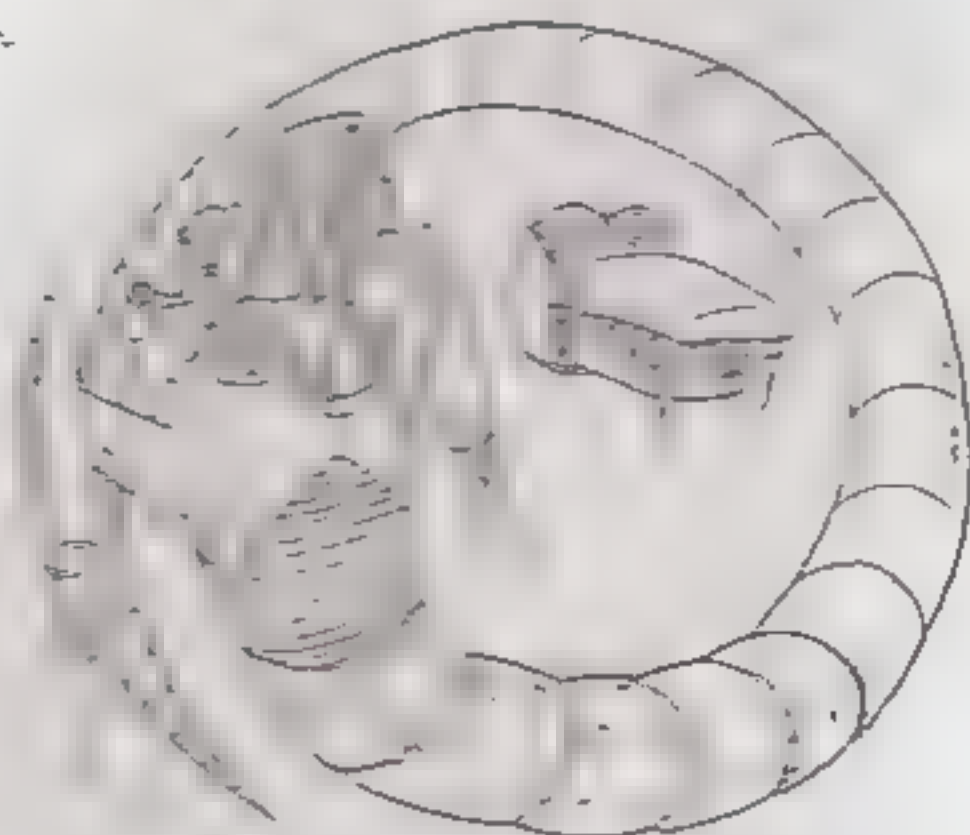
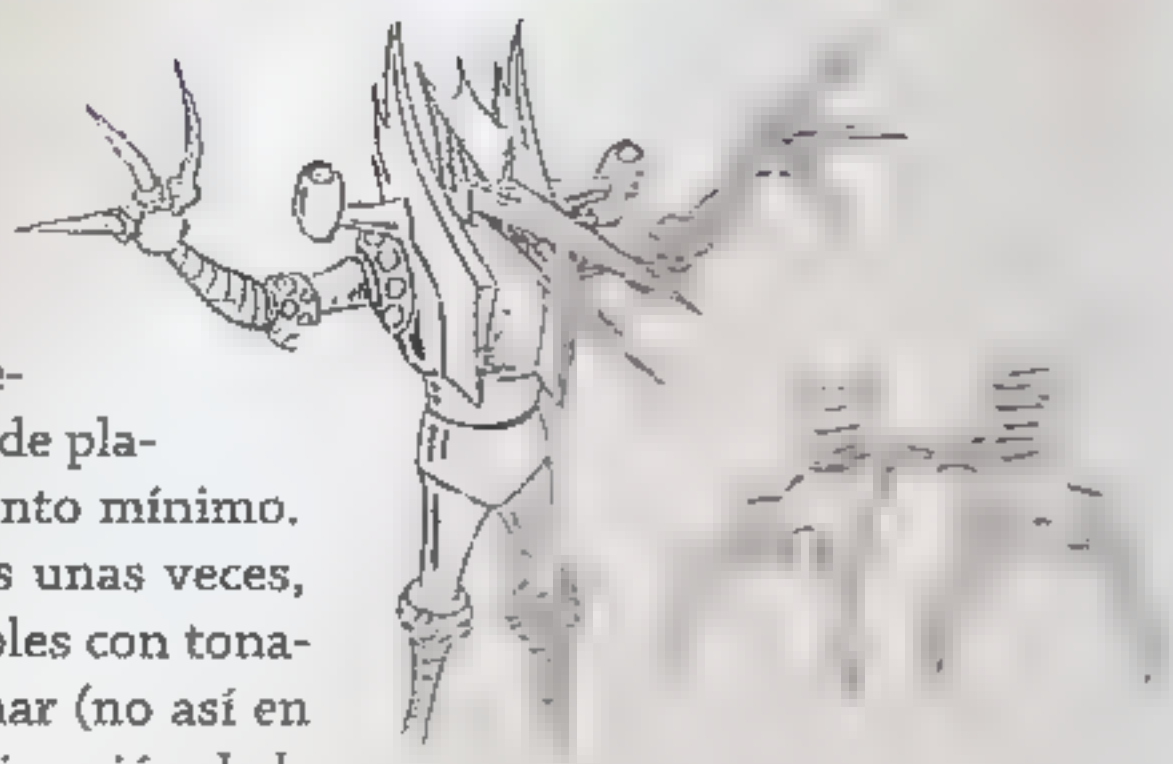
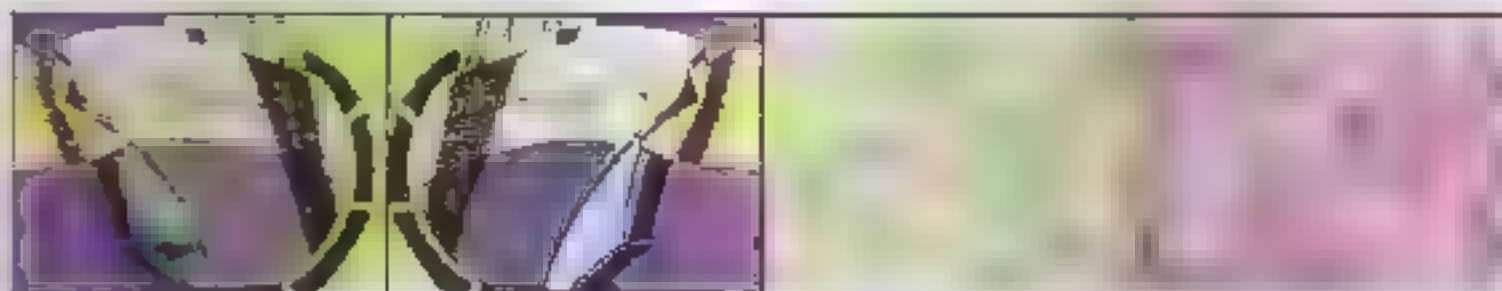
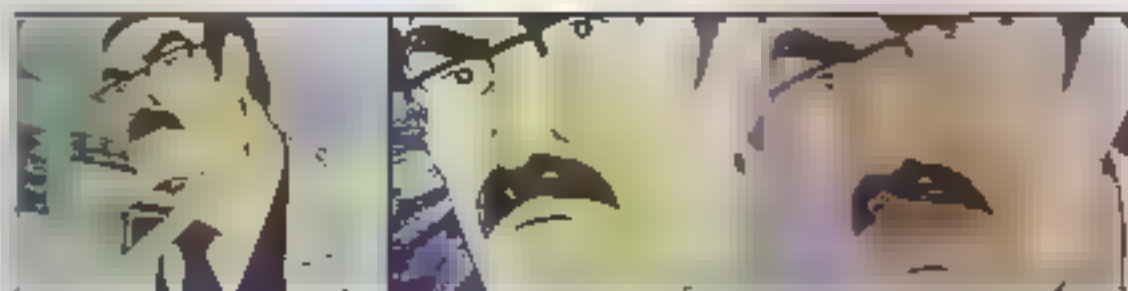
Dr. Yumi.- Lo plano de color y trazos se compensaría algo con detalles hechos con sombreados, sino fuera porque estos serían de manera opaca y sin matiz, en líneas gruesas y cerradas. Baja expresividad y movimiento muy pobre, apoyado en efectos para no ser descrito (como el sudor que corre por el rostro de manera exagerada), efectos que no son eficientes dado que no se supera lo estático de un esquema con variaciones mínimas en el dibujo.

Detalles de este equipo.-

Como se ha visto, una animación de muy pocos recursos, con dibujos esquemáticos y descuidados en sus remates y detalles, cuando los tienen, donde hasta los sombreados son aplicados de manera lineal u opaca, pareciendo más de rotulador que de carboncillo. El movimiento es muy limitado y está mal resuelto cuando intenta componerse, a veces a través de efectos que no logran su objetivo. Hay cierto abuso de repeticiones de planos y en algunas de ellas, de movimiento mínimo. Y todo ello, con unos fondos mínimos unas veces, simplemente correctos otras e imposibles con tonalidades verdes, de las que se libra el mar (no así en la tercera parte). Los defectos de la animación de la época tienen aquí una muestra concentrada, que sirve para ver que es cuestión de grado.

CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

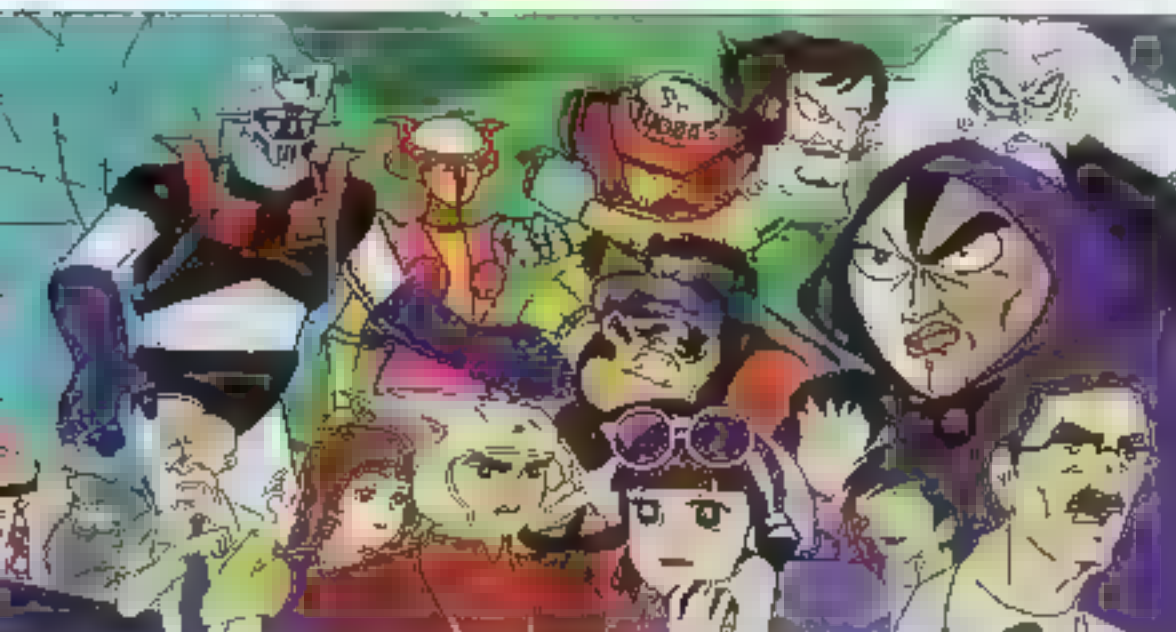
Por los planos repetidos e invertidos de Mandora M3 destruyendo el casco de un barco, por la escena repetida de la pelea con Basra Q5, por el casco ancho y muy abierto de Mazinger Z, por los reflejos invertidos en los ojos de Sayaka, por el copioso sudor de Yumi, por la caricatura del conde Brocken, por la estrategia de Kendo de Koji, pasada a cámara lenta...





Equipo 16: Akio Hosoya.

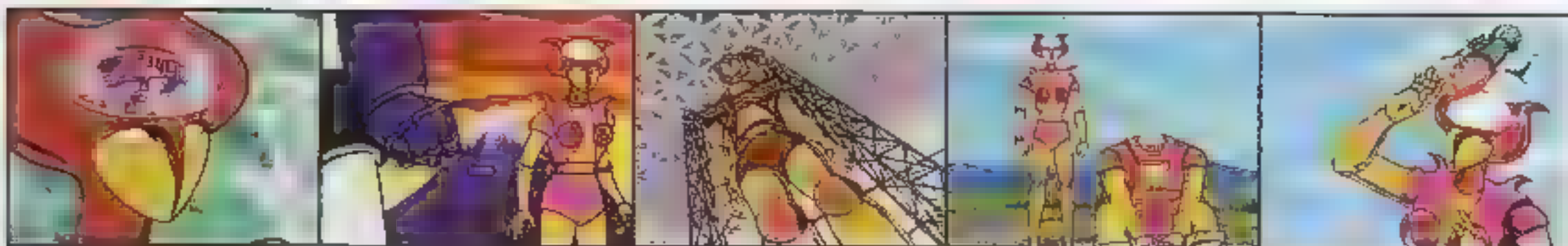
EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
55	Operación Descenso por la ladera del monte Fuji	Takaku, Susumu	Hidenobu Qin
60	Encuentra el arma secreta, Mazinger Z.	Fujikawa, Keisuke	Tadanoumi Sh'mokawa
65	Globos-Bomba que arrastra el viento.	Takaku, Susumu	Hidenobu Qin



Siguiendo con los equipos menores, en los que la calidad técnica decae en la serie, nos encontramos con estos tres episodios de Akio Hosoya, en los que veremos una menor técnica en la animación, pero sobre todo en el diseño de personajes. Forma parte de un grupo de animadores con un estilo muy parecido en diseños y animación, que trabajaron en la tercera parte: encontraremos algunas de las características cercanas en muchos episodios de esa tercera parte, a la que se puede decir que pertenece este grupo (aunque

tenga uno en la segunda) como el nuevo diseño de Mazinger Z, ya apuntado en algunas escenas del episodio 55, y desarrollado en los demás; los fondos apenas esbozados o monocromos, de los que forman parte los cielos verdes, y los personajes secundarios apenas delineados, o bien caricaturizados. Pero donde más se ve el estilo es en el cambio en los personajes principales, rediseñados con línea gruesa y trazos muy básicos y toscos, incluso con errores, entremezclados con numerosos préstamos y con una animación esquemática, como la del monstruo mecánico Descross V9 en el episodio 60. Vamos a ver detalles concretos de todo ello, en esta parte de la serie:

Afrodita A.- Forma parte de los diseños del bello robot con cabeza desproporcionada con respecto al cuerpo, y un poco pequeña en general, dibujada con líneas algo gruesas, sin volumen ni detalle, como no sea algo de sombreado de carboncillo, pero no en todas las escenas. Color plano, incluso errores de color, y animación muy limitada.

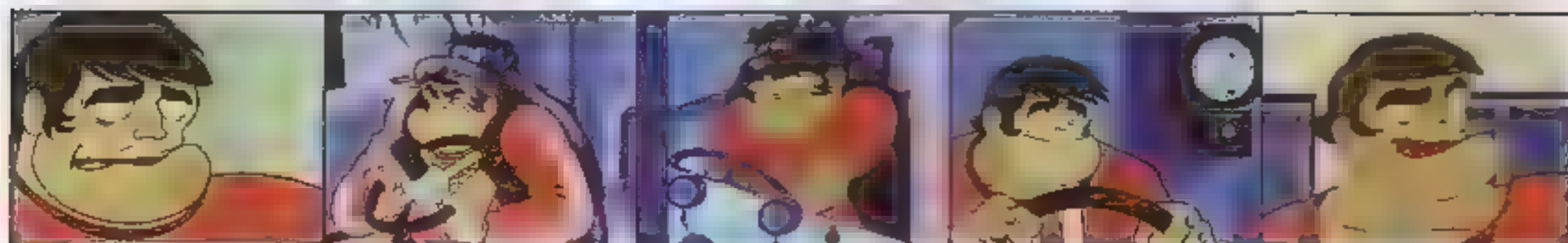


Barón Ashler.- De desproporcionada cabeza, extrañamente abultada a los lados. Rostro con expresiones forzadas, apenas sacadas de lo estático, con líneas simples, muchas veces hasta erradas. Colores planos sin apenas detalle y movimiento muy básico.





Boss.- Observamos que las líneas del dibujo son las mínimas básicas, sin detalle en el trazo ni en el color. Un ejemplo son las líneas de la cabellera, que en la mayoría de las escenas apenas se apuntan con trazos simples.

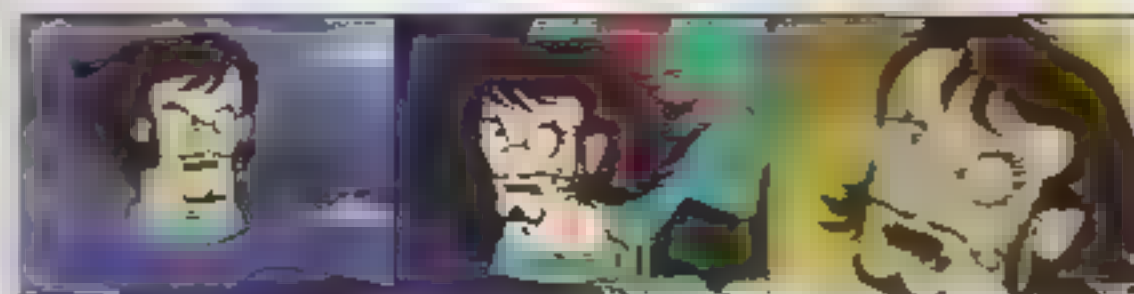


Boss Borot.- Desproporcionado en extremidades (piernas cortas), lo que es evidenciado en su animación, que hace oscilar los tamaños de la figura. Los detalles, a base de tramas, están realizados de forma gruesa, de modo que parecen ensuciar más que matizar los colores.

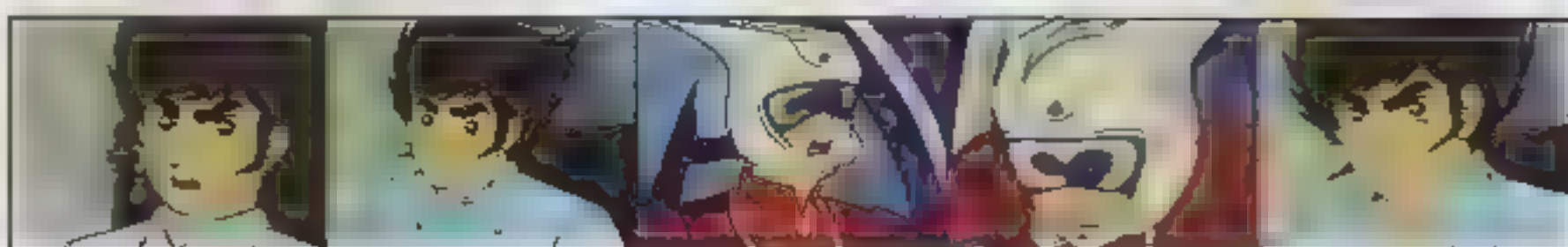
Conde Brocken.- Trazos oscilantes que intentan reproducir el diseño estándar del personaje, que cambia sin embargo de mueca de expresión en muchos planos. Un ejemplo de esta variación del dibujo en las líneas, poco trabajadas, se ve en la cabellera, sin vida y con trazos muy pequeños o demasiado grandes, que no arregla la animación pues los mantiene estáticos. La expresión es fija y el color también, además de vacilante y lleno de líneas vagas que no logran su objetivo de dar algo de volumen.



Dr. Infierno.- Es el diseño de grandes ojos muy delimitados por un trazo negro más grueso de lo habitual. Las líneas del dibujo ahorran tanto en detalle y volúmenes como en expresividad, y el color sin casi matices pinta un rostro busto esquemático.



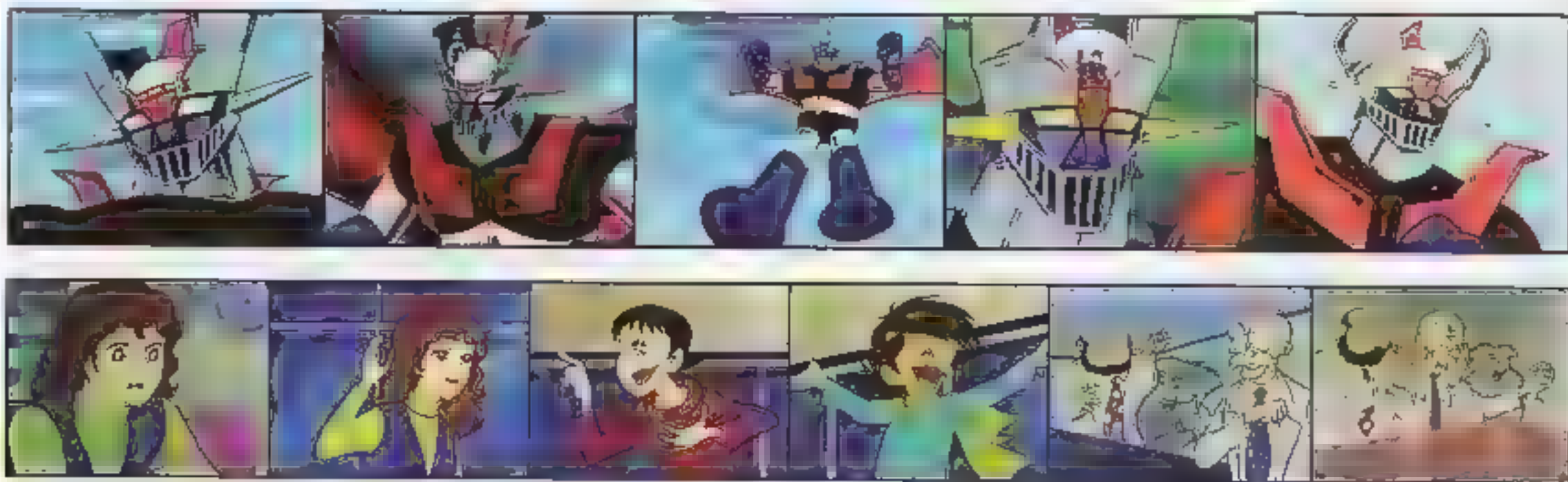
Koji Kabuto.- Es uno de los diseños más pobres y limitados de cuantos pueblan la serie. De figura menuda recuerda al Koji niño en uniforme de piloto y sin él resulta una copia plana -sin matices- de otros diseños, sobre todo en lo que a expresión se refiere, con la cabeza pequeña, que parece haber encogido con respecto a la cabellera. Se mantiene en la tónica de las líneas básicas, de ojos cuadrados y nariz algo redondeada, pero los rasgos parecen comprimidos. Los





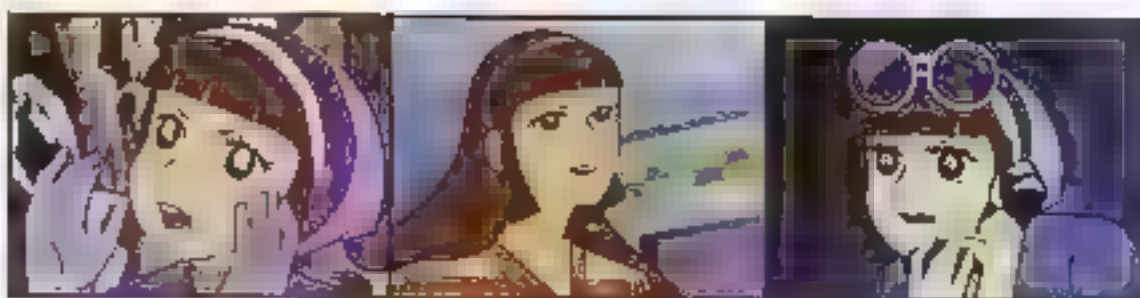
detalles, cuando los tiene, resultan toscos y no creíbles. El casco de piloto pasa a tener las líneas más rectas de todas en sus característicos picos, que se juntan casi en un plano lateral mal resuelto. La simpleza de la animación deja errores, como partes sin acabar, y los detalles y sombreados opacos.

Mazinger Z.- Presenta el nuevo diseño de ancho casco, ojos grandes y antenas finas y picudas, que se modera algo en el episodio 55 y se fija en los demás. Tiende a ser desproporcionado en los planos de movimiento o pose del robot, mal rematados. No hay reflejos metálicos y en los detalles a carboncillo o tramas se aplican de manera demasiado difuminada y extensa, ensuciando el color. Hay numerosos descuidos, como la cabina apenas dibujada o desproporcionada, y poses nuevas y extrañas basadas en la flexión de las piernas o su replegamiento en vuelo, fijadas ya por el equipo de Shigeru Kubo.

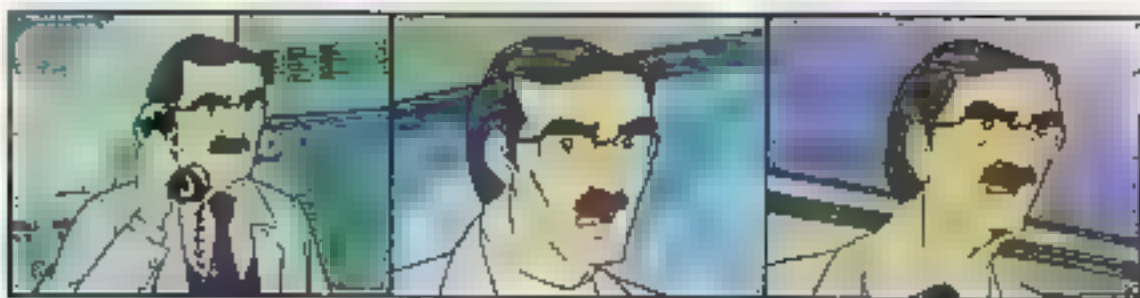


Profesores, Misato, Nuke y Mucha.- Diseños muy básicos y planos, algunos casi caricaturescos, de movimiento muy limitado, y a veces forzado.

Sayaka Yumi.- Ojos muy grandes y cuadrados, con detalles como los reflejos, que no aumentan su expresividad, pues están aplicados *grosso modo*. De línea gruesa y color plano y liso, recuerda a la Sayaka niña, pero hace una evolución en ese sentido y vemos otras líneas en los episodios finales del equipo, 60 y 65, aunque mantiene la línea gruesa del dibujo sencillo y el color sin matiz.



Shiro Kabuto.- El dibujo es muy simple, las gruesas líneas pierden vida y delimitan lo justo, sin intención alguna de volumen o detalle.



Dr. Yumi.- No es una excepción en los rasgos fundamentales de este estilo, de manera que es un dibujo algo más trazado en líneas, por ser un personaje menos sencillo, pero tan plano en color y baja expresividad como los otros. Detalles escasos, aplicados con trazo grueso.

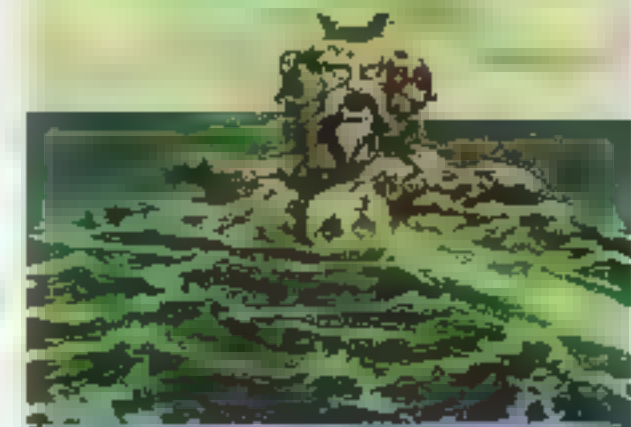
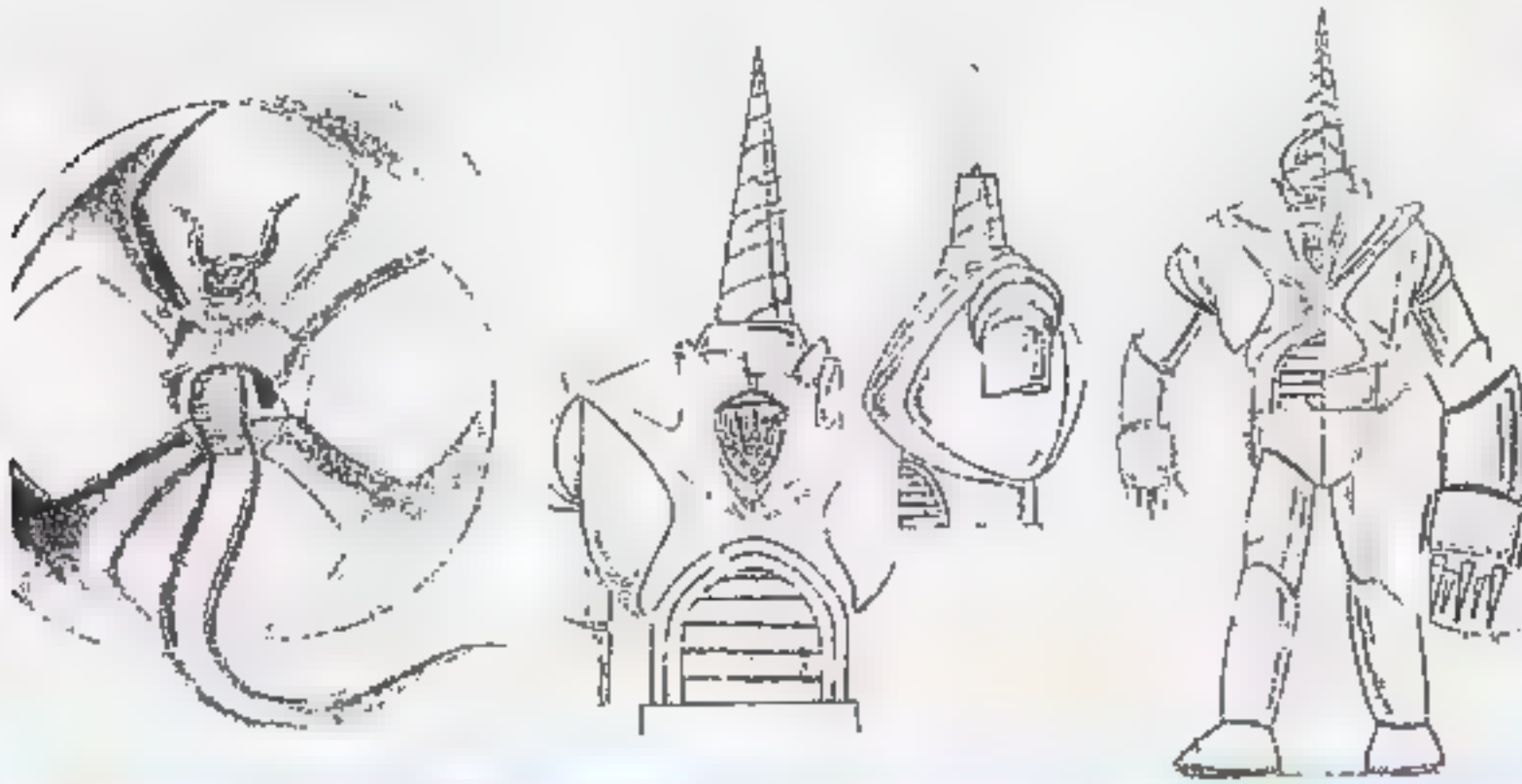
Detalles de este equipo.- Línea básica y gruesa, color uniforme y sin detalle, o con detalles mal aplicados, son las notas más características en lo que



se refiere al diseño de personajes. La animación trata de economizar en planos y presenta dibujos que no consiguen la debida perspectiva y desproporcionan partes, en dibujos demasiado sencillos. Cuando se trata de componer planos con muchos personajes, estos aparecen superpuestos y poco detallados, pues si los principales están limitados en rasgos, es de esperar que los secundarios sean casi caricaturas. Ciertas repeticiones en planos, errores en las líneas de los dibujos o en el color, hacen de la animación y el diseño de personajes la mínima expresión.

CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Por el Barón Ashler con la cabeza deformada con extraños abultamientos a los lados; por los errores en los que faltan partes; por los planos generales con robots pequeños; por el casco de Koji con los picos juntos; por el simple dibujo del tío de Sayaka, o por ver el oleaje verde por primera vez.





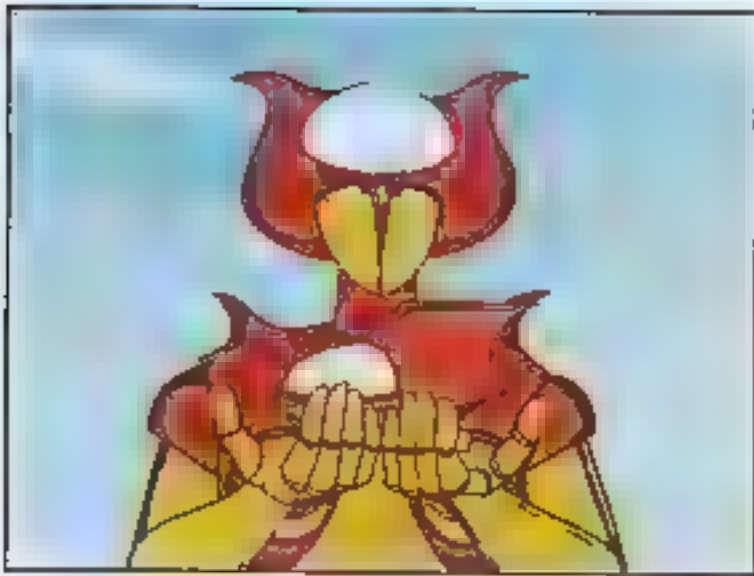
Equipo 17: Mi Kobata.

EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
64	Mujer 007 contra el demonio asesino Brocken.	Takaku, Susumu	Hidenobu Qin



Este episodio se sitúa dentro de lo que podríamos llamar características de la tercera parte, en un estilo que recuerda a Akio Hosoya en el diseño de personajes, pero con cambios visibles. Como venimos diciendo, los episodios de la extensión de la serie se asignaron y distribuyeron entre varios directores de animación que tienen un estilo parecido, pero en el que cada uno introduce variaciones en el diseño de personajes. Kobata se encuentra en ese grupo cuyas principales notas son un diseño de gruesa línea, plano

en color y con detalles toscos, de animación limitada y fondos más sencillos. Es posible que, observado en general, parezca el mismo estilo que venimos viendo dentro de esas características, pero el toque personal de este equipo de animación se puede encontrar en el diseño de algunos personajes, que se mueven mezclados con préstamos constantes, que esta vez provienen de los equipos con los que están emparentados en estilo y de ahí la posible apariencia de uniformidad. Vamos a ver esos detalles



Afrodita A.- Nuevo diseño del robot femenino, con un esquema de colores con predominio del naranja oscuro, que cubre la cabeza, que ya no es roja como en el diseño estándar, y el torso y los hombros, que ya no son rosa, pero sí lo son las cabezas de los misiles (pechos) que normalmente eran rojos. Naranja claro para el resto, esta vez más cerca del estándar. El sombreado tosco de negro opaco enmarca los ojos y la "nariz" es muy afilada. Afrodita A parecida, pero no igual a la habitual en la serie.



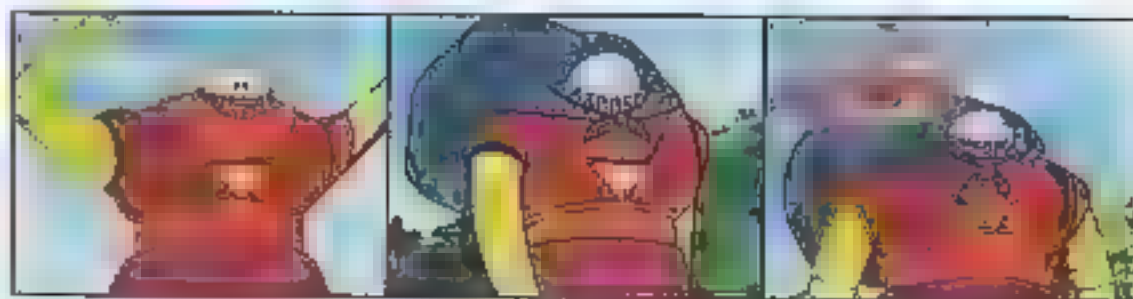
Barón Ashler.- Mantiene la forma romboide de la cabeza, muy marcada a los lados, pero el único plano frontal en el que aparece en este episodio es un préstamo de Hosoya. El diseño de Kobata lo podemos ver brevemente en planos más generales y compartidos, y vemos que sigue este estilo muy sencillo en sus líneas básicas, plano y sin detalle, con expresión de rostro máscara.

Boss, Mucha y Nuke.- Diseño muy parecido al de Hosoya en cuanto a la simplicidad, línea gruesa y falta de volumen de los trazos, pero estos están algo más conseguidos, más cerca del estándar. Color en los tres casos, plano y sin detalle. Animación limitada pero efectiva.





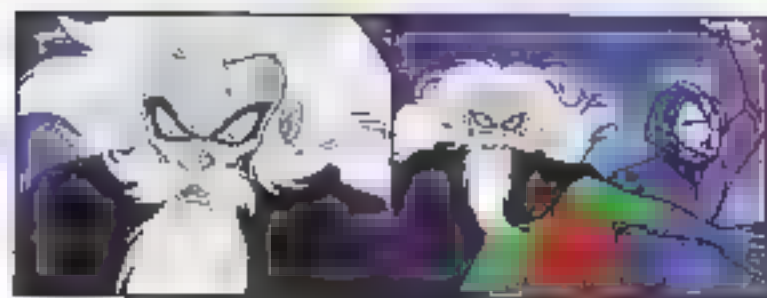
Boss Borot.- De diseño más logrado que el de Hosoya, más proporcionado, pero igualmente matizado con trazos opacos que tienden a algo así como una "trama sucia" o sin detalle alguno. Animación limitada pero muy expresiva.



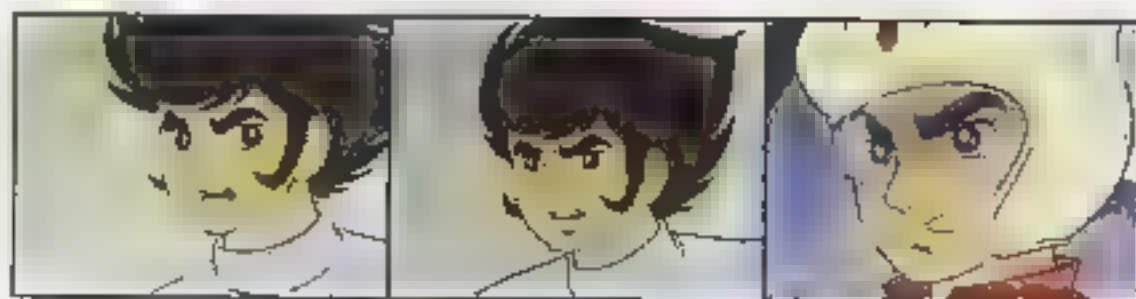
Conde Brocken.- Dibujo muy básico de líneas sencillas que copian el estándar pero sin conseguir expresividad e incluso con errores de trazo. Color muy plano, matizado por algunas líneas que no logra volumen ni matices. Animación muy vaga.



Dr. Infierno.- El diseño en primer plano es un préstamo de Hosoya o bien una copia de estilo. Como ocurre con el Barón Ashtler, vemos un plano propio en el que aparece con él precisamente, donde el diseño es muy plano en color y con detalles muy toscos de línea gruesa, de expresión estática y movimiento muy limitado.



Koji.- El diseño recuerda de nuevo al Koji niño, por lo menudo, sobre todo en traje de piloto. Es algo vacilante y recuerda al de Hosoya en algún plano por la nariz redondeada, pero hay diferencias claras. La cabellera está mejor delineada, con un volumen menos exagerado, los ojos son cuadrados pero más expresivos. En el casco de piloto hay préstamos, pero este equipo los mezcla con su propuesta en forma de visera transparente sin ese color azul opaco. El personaje tiene mejor expresividad y su animación mejora algo también, aunque mantenga líneas y colores planos.



Mazinger Z.- Diseño correcto en perspectiva de Mazinger en reposo, robusto y apenas detallado. Pero cuando dibuja el movimiento del robot tripulado, cae en errores que lo hacen aparecer desproporcionado, con miembros demasiado cortos o delgados y con errores de líneas o color. En general es un dibujo sencillo, con detalles escasos de tramas o sombreados "sucios" aunque mucho menos "sucios" que en

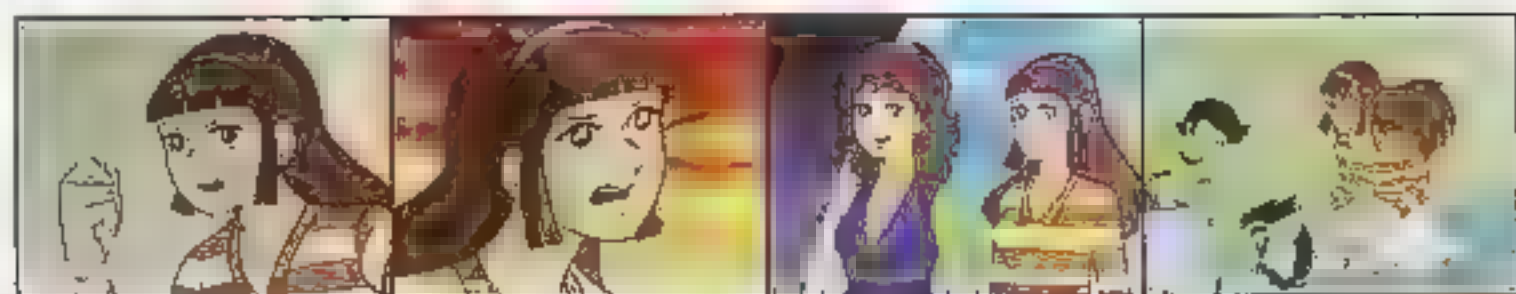
Hosoya, que suaviza el nuevo estándar de casco ancho y antenas puntiagudas y nuevas posturas en vuelo, pero adaptándolas a un dibujo algo más limpio de líneas.



Misato.- Presentación del diseño del nuevo personaje. De líneas sencillas y vagas, trazo grueso y colores uniformes. Expresividad y animación limitadas.

Sayaka Yumi.- De ojos grandes y cuadrados, dibujo sencillo inspirado en el diseño de Hosoya, pero algo más conseguido en expresividad y trazo. El color es plano pero podemos encontrar algún

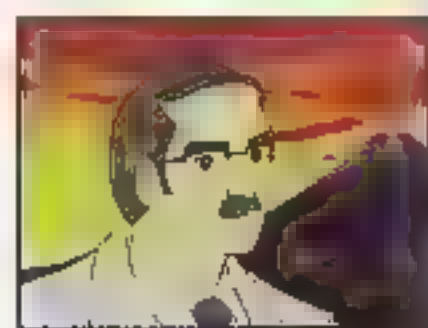




detalle en sombreado y en los reflejos de los ojos, que ya no están delimitados sino difuminados. No obstante, mantiene características de pobreza en el dibujo y en su animación.



Shiro Kabuto.- Más cercano al estándar en algún plano, con líneas mejor trazadas, pero es un diseño vacilante que hace convivir con otros dibujos más pobres y esquemáticos o desproporcionados y de miembros largos. Línea gruesa, color uniforme sin detalle y animación algo for-



zada

Dr. Yumi.- De líneas suaves y redondeadas, es un diseño de cierta armonía, a pesar de ser tan uniforme en colores y falta de detalle. Su aparición en plano busto es un ejemplo más de las diferencias del diseño de este equipo con respecto a otros de la tercera parte.



Detalles de este equipo.-

Con un estilo general que recuerda a Hosoya, Kobata mejora en algunos rasgos el diseño de personajes, algo menos rígido y más próximo al estándar, mejorando la

proporción y las líneas de algunos (Koji, Sayaka, Boss o Yumi), aunque manteniendo el color plano y los detalles de trazo grueso. Se mantienen también las repeticiones de planos y la pérdida de intensidad del color y de volumen de los personajes.

CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

No resulta tan fácil como en otros casos, por los parecidos (que no coincidencias) con otros estilos de la tercera parte como los de Akio Hosoya o Susumu Sato. Por las gafas con transparencia sin color del casco de Koji (con permiso de Shigeru Kubo); por la Afrodita anaranjada; por los agentes de seguridad del Instituto, que muestran tres veces...





Equipo 18: Reiko Okuyama.

EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
69	¡EL Hover P'lder se funde en el cielo!	Takaku, Susumu	Hidenobu Qin

Si con los casos anteriores estamos viendo un estilo empobrecido que ocupa buena parte de la tercera parte, también se encuentran en ella episodios especiales, en el doble sentido de tener un estilo único y de ser un solo episodio animado. Hemos visto el caso de Koichi Tsunoda con un episodio especial en la primera parte y otro en la tercera, y el de Sadao Kikuchi con uno en la primera, y en menor medida el de Takao Kouzai también en la primera. La directora de animación Reiko Okuyama es otro caso claro de peculiaridad aislada en la larga lista de episodios de la serie.

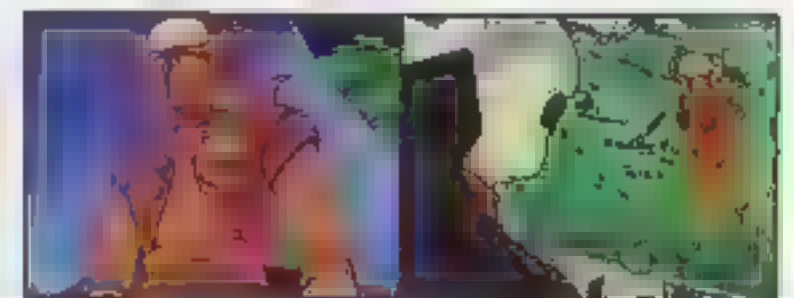


El diseño de personajes de Okuyama vuelve a los trazos trabajados, el detalle y la interpretación del estándar con unos dibujos muy conseguidos, expresivos y bien animados. Por decir solo un ejemplo, el Mazinger de Okuyama se acerca hasta cierto punto al nuevo dibujo con casco grande y algo abierto, que modera aún más el tamaño de los paneles oculares del coloso. Consigue una figura con cierto volumen y perfecta geometría de líneas, que anima con gracia. El diseño de Koji recuerda a Kikuchi, pero con mejor expresividad y movimiento.

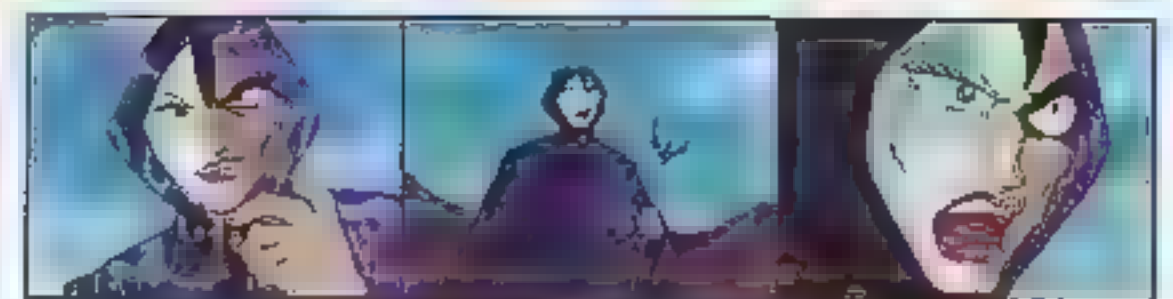


Los primeros planos de Yumi, Sayaka o Misato recuperan la línea armónica y los matices de los detalles, por no hablar de una mejor composición de movimientos. Se usaron incluso un par de efectos especiales, interponiendo un plano más ante la cámara. Veamos los detalles de esta pieza única:

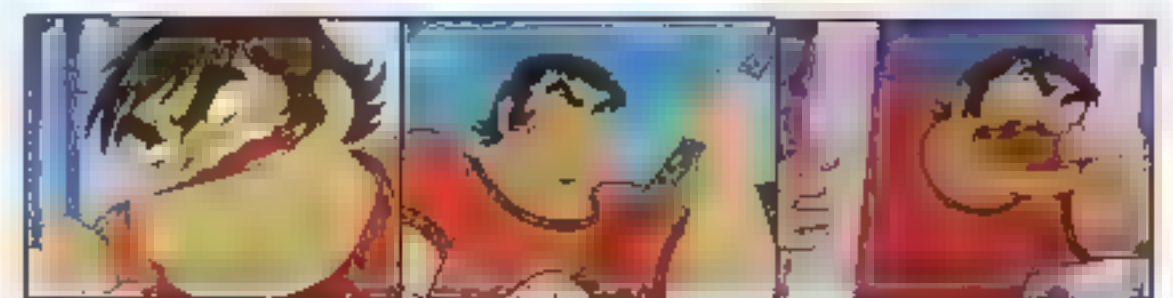
Afrodita A.- De color algo plano y con poco detalle pero con líneas que dan impresión de volumen. Proporcionada y esbelta, recupera el estándar de la serie en su breve aparición.



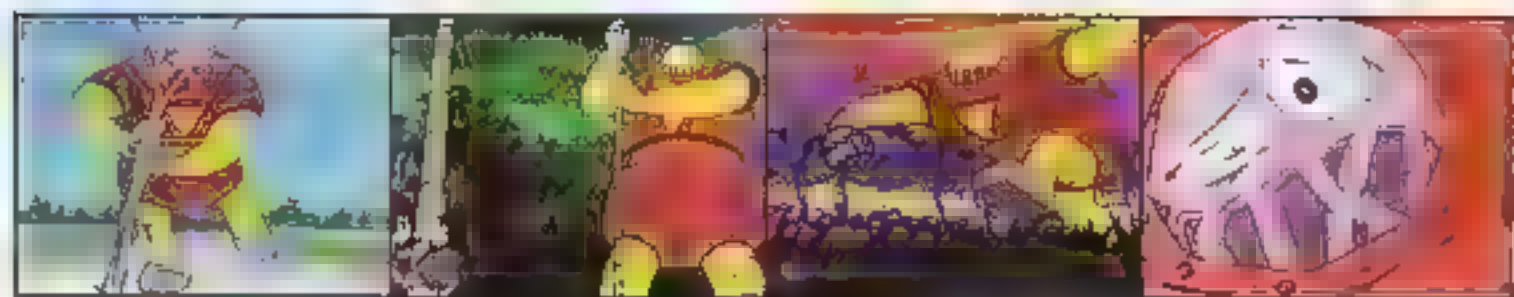
Barón Ashler.- Una nueva versión de Ashler, de trazo trabajado, detallado por gama de colores en los primeros planos de un rostro que logra expresividad. Mantiene el estándar del Barón, con la cabeza romboide y la vestimenta entallada, aunque plana de color, mojada en un intento de efecto especial de dibujo del agua.



Boss.- Diseño algo vacilante pero correcto, con algún detalle de color y con algún préstamo. Líneas redondeadas, buena animación y mucha expresividad.



Boss Borot.- Diseño muy vacilante, que va desde la figura trazada de manera vaga y sin detalle, a esquemas de animación



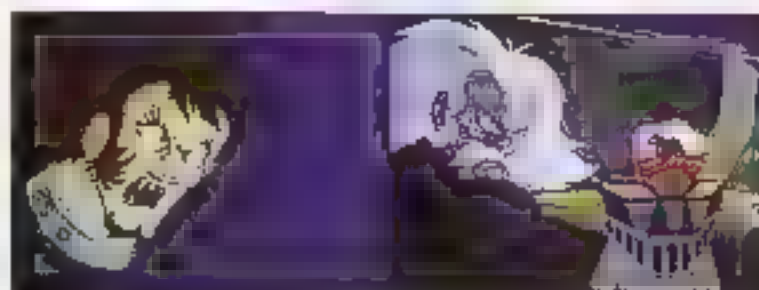
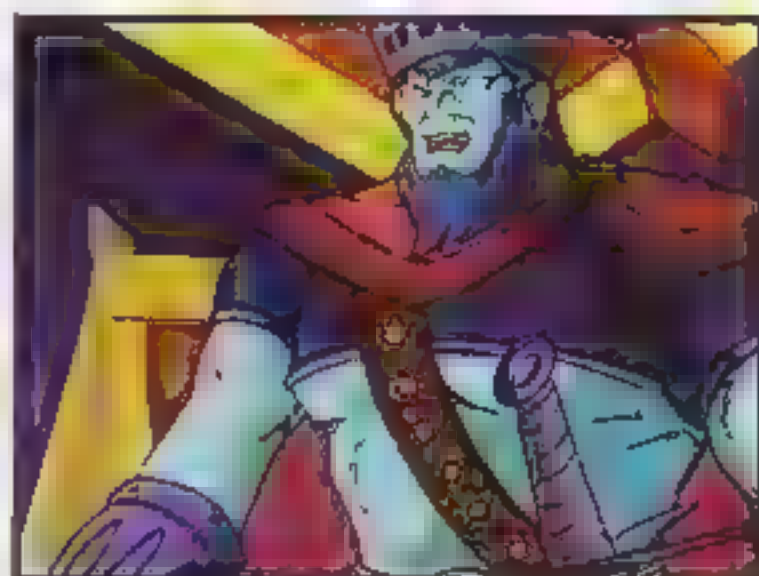
simples pero conseguidos, donde el robot gana volumen aun con colores planos, y primeros planos con detalle de líneas y expresiones. Sería el punto débil de este equipo si no fuera

porque se redime en muchos momentos a sí mismo.

Duque Gorgon.- Corpulento, detallado en juegos de sombras y trazo cuidado.

Dr. Infierno y Conde Brocken.- Nuevas versiones de ambos con trazo detallado, color matizado y volumen con expresividad en el dibujo del gesto. Los dos son ejemplo de la buena adaptación o interpretación del estándar para dar una versión con personalidad definida.

Koji.- Aparece de nuevo el Koji de ojos cuadrados y rasgados, y cabellera delimitada, detallado en líneas y color, matizado por sombreados redondeados como en Tsunoda, y con buenos registros expresivos y buena animación. Interviene en planos muy conseguidos en la cabina del planeador.



Mazinger Z.- Aún manteniendo el nuevo diseño que abunda en la tercera parte de casco grande y abierto, y antenas agudas, este dibujo tiene un



trazo geométrico bueno, cuerpo muy proporcionado, color correcto y

matizado, y detalles suaves por sombreado y, en alguna ocasión, reflejos metálicos. Los primeros planos son innovadores, en escenas con un movimiento creativo en la animación y con un buen nivel en los planos generales de la cabeza, mostrando detalles del interior del planeador y los reflejos del cristal de la cabina, cuya rotura es mostrada con el efecto especial que supone interponer un cristal agrietándose entre la cámara y el fondo. Planos en perspectiva logrados y movimiento fluido.



Sayaka Yumi.- Diseño personal de una Sayaka delgada, de ojos grandes pero proporcionados, cabellera según el estándar del personaje. Se trata de un logrado dibujo, con volu-

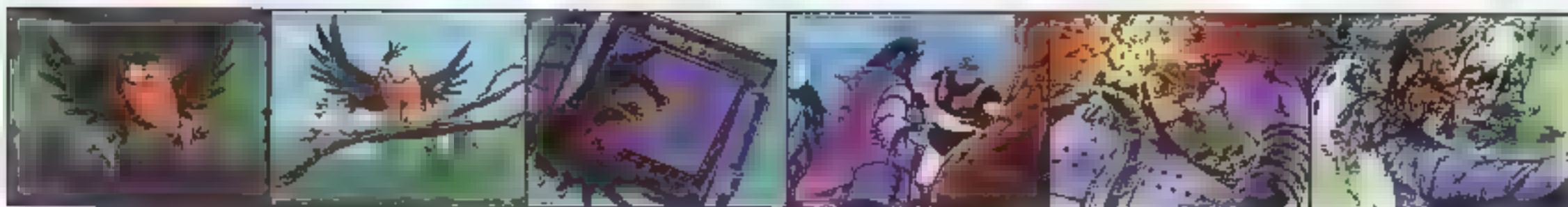
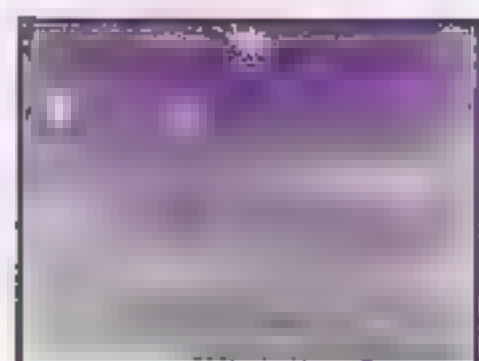
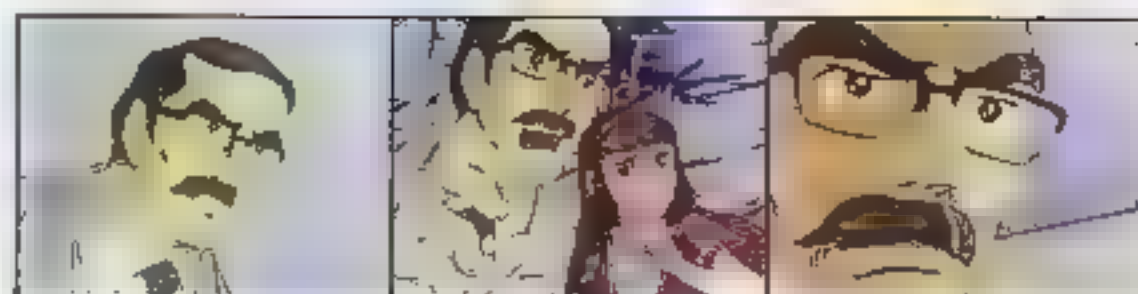
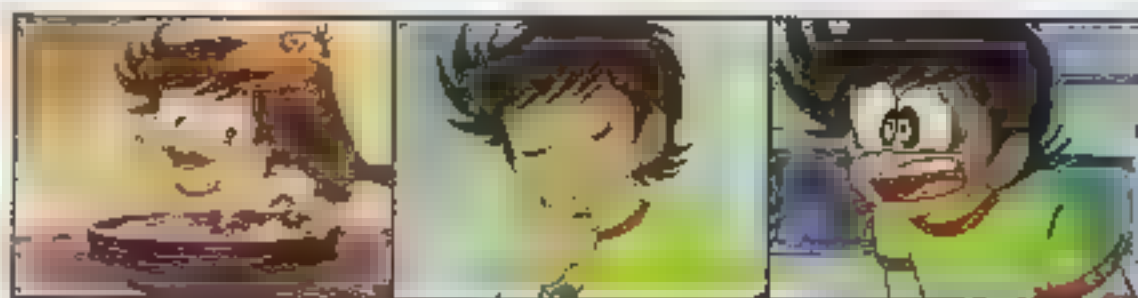


men sugerido por líneas, detallado por suave sombreado de color. Expresiva y bien animada.

Shiro Kabuto.- Nuevo diseño también del hermanito de Koji. Líneas suaves y trazos según el estándar, matizados por gama de colores en planos cortos. Muy expresivo y proporcionado.

Dr. Yumi.- La versión del director del Instituto Fotoatómico recupera el trazo detallado, cuando menos, y el volumen conseguido a base de sombras en los primeros planos, cuando más. La expresividad sale ganando y el movimiento también. Es uno de los diseños de Yumi mejor trazados, para unir a los diseños de Nakamura y Wakabayashi.

Detalles de este equipo.- El 69 es un episodio de autor de la animadora Reiko Okuyama, que traza hábilmente sus logradas interpretaciones de los personajes de la serie. Volvemos al volumen conseguido por las líneas del dibujo y el suave matiz del sombreado por gama de colores. Koji y Mazinger son el mejor ejemplo. Ambos componen escenas bien animadas, dibujadas con detalle y buena composición geométrica. El color, algo desvaído en muchos de los episodios de la tercera parte, vuelve a sus tonos intensos y el movimiento vuelve también a fluir. A pesar de las charlatanerías del cuervo parlante, este episodio es de los más notables, aunque tenga préstamos, porque vuelve a la calidad global que aún a buen dibujo (de trazo, volumen, expresividad y color) y movimiento (composición de la animación, planos y efectos) y resulta un oasis en el último tercio de la serie, en cuanto a animadores nuevos se refiere.



CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Por el diseño general de personajes, que recuerda a los mejores dibujos, pero con líneas nuevas, por la expresividad de Koji en la mueca imitando a un monstruo, por su cabellera bien trazada y sus ojos rasgados, por los planos de un Mazinger con nueva salida de su destruida piscina, por el choque sorpresa con el monstruo mecánico, casi cómico; por el primer plano del lamentable estado de Boss Borot tras su carrera detrás del cuervo; por el diseño de cuervo a lo urraca parlanchina; por las detalladas acuarelas de Gusios 13, destruyendo el Instituto; por los dos (¡dos!) efectos especiales: uno en el plano de la ventana con textura y cristal con reflejos tras la que se ve a los personajes difuminados y otro en un cristal que se agrieta (¡en directo!) en la escena de la rotura del planeador.





Equipo 19: Susumu Sato.

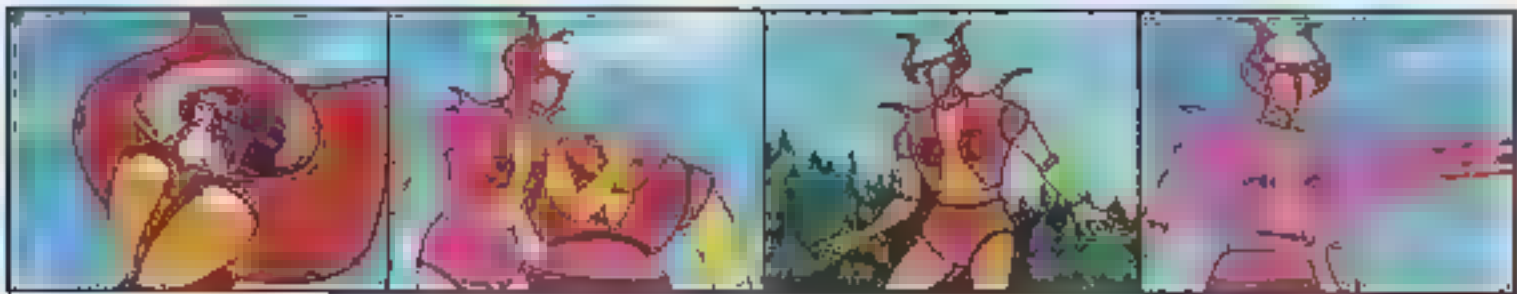
EP.	EPISODIOS	GUION	ARTE
70	¡Koji Kabuto, líder inmortal!	Fujikawa, Keisuke	Tadashi Shimokawa
78	¡El Barón Ashler muere en el Océano Pacífico!	Fujikawa, Keisuke	Urata Mataji



Para cerrar las características principales de los equipos secundarios, y de todos los equipos en general, vamos a analizar brevemente otro de los representantes del estilo “tercera parte”, el director de animación Susumu Sato.

Ya hemos visto las características principales de este estilo de fondo, expresado en variantes personales más o menos perceptibles por cada equipo. Estamos ante otra versión de ese estilo general, que vamos a comparar de nuevo, como herramienta de descripción, con el estilo de dibujo de Akio Hosoya, igual que hicimos en el caso de Kobata.

Los rasgos fundamentales son líneas sencillas y color plano, con una animación limitada y redefinición de la paleta de colores en los fondos, que colorean muchos de los cielos, y también el mar, de un verde intenso. Pues bien, en este caso encontramos personajes mejor dibujados y a otros con leves cambios dentro de este nuevo estándar. Por muchas semejanzas que puedan percibirse, el estilo tiene rasgos propios como todos los demás, aunque se encuentre en un registro más limitado. Vamos a verlo, como siempre, a través del diseño de personajes:



Afrodita A.- Diseño dentro del estándar general, proporcionada y de líneas ortodoxas, con colores correctos e intensos, aunque planos. El movimiento es también conseguido, pero

con detalles de animación propios, como en el disparo de los cohetes de pecho.

Barón Ashler.- Es una de las cabezas que más sigue el diseño romboide, abultada a los lados, pero en un grado menor que Hosoya. La capucha enmarca un rostro de trazos definidos pero algo planos, a pesar del leve sombreado en al



gunas escenas. Y ese rostro muestra una expresión algo forzada, como el rictus de an

tes de su muerte. La vestimenta entallada y con algo de detalle cubre un cuerpo de movimiento algo encorsetado, pero efectivo.



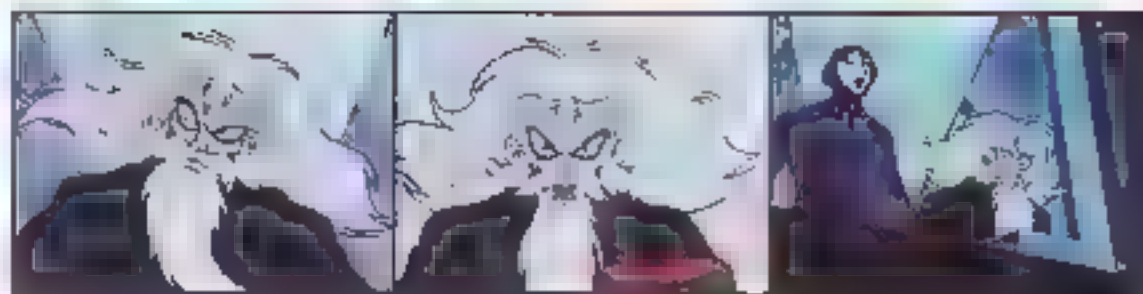
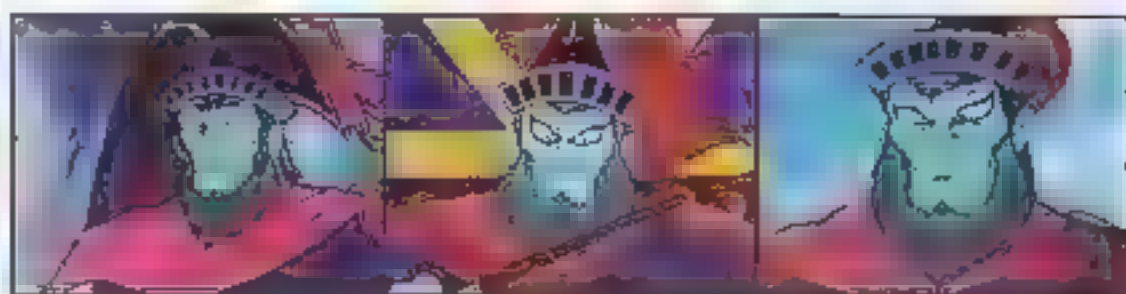
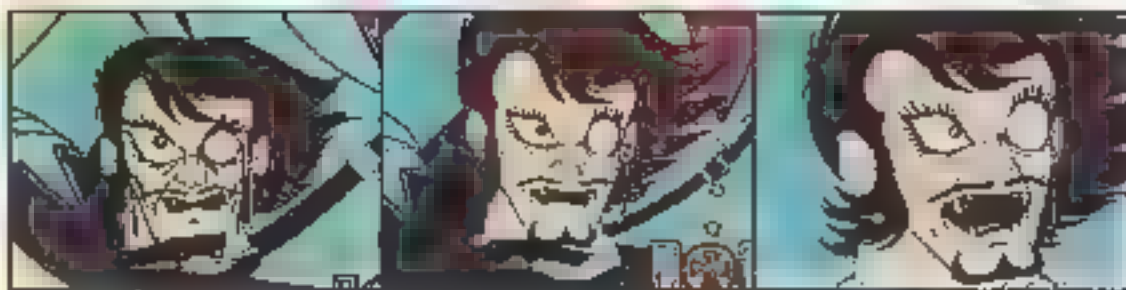
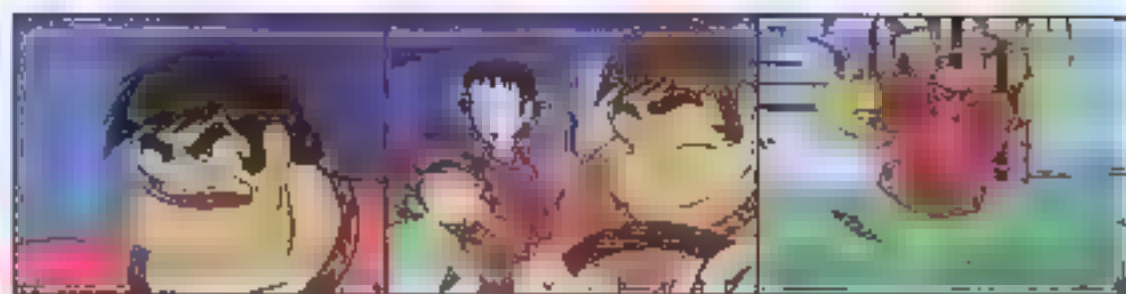
Boss, Boss Borot, Mucha y Nuke.- De trazo muy simple y color plano, sin detalles. Aunque el robot de Boss es aquí algo más proporcionado y se agradece que no tenga sombreados opacos y sucios

Conde Brocken.- Uno de los diseños de personajes más cercanos a Hosoya, aunque el trazo sea levemente diferente (menos grueso) y el color también (Sato colorea la cabellera de morado, según el estándar), se parece en el diseño simple y en el esquema de movimiento de la animación y en las mismas expresiones, sea en planos cercanos o generales, que acusan cierta pose estática.

Duque Gorgon.- No podemos comparar, ya que este personaje no había aparecido aún en los episodios animados por Hosoya. En el animador que nos ocupa el personaje tiene una cierta evolución entre los episodios que se le asignan: de líneas más sencillas y colores uniformes, aunque bien trazado, a trazos más trabajados y color más rico en matices y mejor expresión, aunque sea solo en planos cortos.

Dr. Infierno.- Parecido al diseño de Hosoya, de grandes ojos gruesamente perfilados, aunque los trazos de Sato son más suaves, de expresión menos marcada. Hay cierta oscilación en el diseño, lo cual nos lleva a preguntarnos si se trata de un préstamo o una copia. Nos inclinamos más por lo segundo, de forma que el personaje es aquí una versión del de otro animador, aunque menos exagerada en sus rasgos y expresión. Eso sí, igualmente plano en color y detalles.

Koji Kabuto.- De nuevo un aparente parecido, que no es tal si nos fijamos en los rasgos. de mejillas más abultadas, cabellera mejor delineada y, en general, más cercano al estándar, aunque pertenezca de lleno a ese estilo del último tercio, que lo hace parecido en los ojos cuadrados y en la nariz de punta redondeada. El diseño de Sato consigue mejor expresividad, pues sus gestos son menos forzados y esquemáticos que el de Hosoya. En uniforme de piloto, hay mayor detalle dentro de la simplicidad, poses más elaboradas y menos errores en Sato, aunque persista el parecido, que solo es pleno en la uniformidad del color.



Mazinger Z.- Es un diseño que lo presenta ancho y robusto, manteniendo los rasgos de la versión final (cabeza ancha y antenas agudas), aunque suavice



las nuevas posturas en vuelo, con mayor simetría y mejor dibujo, así como un detalle más comedido y mejor aplicado. Proporcionado, sin pérdida de esa proporción al moverse, un

movimiento menos forzado. Es capaz de nuevos registros de animación, pero con recursos algo limitados, como las líneas cinéticas demasiado garabateadas en el disparo de los puños de la rotación de brazos.



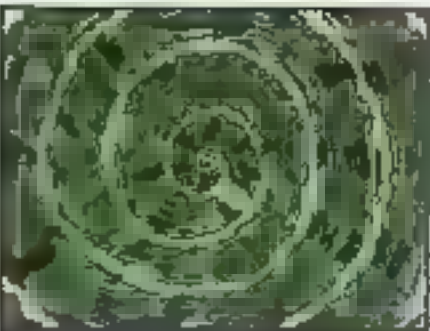
Misato.- Dibujo muy similar, salvo por detalles como el color (intensidad) o el grosor de las líneas. Diseño sencillo de trazo y color, animación limitada y efectos algo toscos, como el reflejo de los ojos



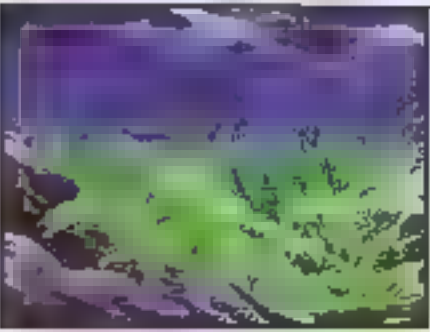
Sayaka Yumi.- También encontramos semejanzas, pero el personaje está mejor delin-eada en el caso del equipo de Su-sumu Sato, que remata y detalla mejor sus líneas (véase mentón



y nariz). Esta esbelta Sayaka tiene un color muy plano, algo más desvaído aquí, y sobre todo una expresividad muy limitada, al igual que el movimiento.



Dr. Yumi.- Ocurre lo mismo en la comparativa: el diseño es aquí más limpio y con menos líneas superfluas, más armónico y conseguido, de un color más suave y línea menos gruesa. El resto de característi-cas coinciden: color muy plano y trazo sencillo.



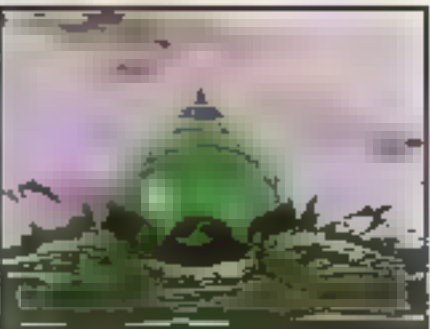
Detalles de este equipo.- Susumu Sato mantiene cierta diferencia en el diseño de personajes del estándar de esta parte de la serie, que consiste en lo-grar un mejor dibujo, más limpio y proporcionado, menos anguloso en líneas y con mejor resolución de la animación, comparado con los animadores de estilo similar, como Hosoya, Kobata y ¿por qué no? Iga. Vuelve a la proporción, sime-tría y calidad del dibujo de otras etapas, dentro, eso sí, de las características del mencionado estilo, de uniformidad en el color, y diseño y animación pobres.

CÓMO RECONOCER ESTE ESTILO

Por el rombo casi perfecto de la cabeza del Barón Ashler; por ver al Mazinger Z de casco ancho, ojos grandes y antenas agudas mejor dibujado y con mejor pose en vuelo.

Hasta aquí los datos sobre los animadores y sus creaciones, que enriquece-rán el conocimiento de la serie. No recordaremos los nombres de los animadores muy probablemente, ni se trata de ello, sino simplemente de tener una idea de la diversidad de fuentes creativas que dieron lugar a una serie que triunfó en todo el mundo, y de todo su legado artístico.

Para terminar, incluyo la tabla general de producción de Mazinger Z.





PRIMERA PARTE

TABLA GENERAL DE PRODUCCIÓN DE MAZINGER Z (1972)					
EP	Título en Español	Guión	Producción	Director de animación	Arte
1	El nacimiento de un robot milagroso.	Susumu Takaku	Yugo Serikawa	Yoshiyuki Hane	Tsuji Tadanao
2	Detengan al ejército de Ashler		Minoru Katsuta	Masamune Ochiai	Fumihito Uchikawa
3	Operación para destruir a Mazinger Z	Keisuke Fujikawa	Osamu Katsumata	Kazuo Nakamura	Tsuji Tadanao
4	Mazinger Z en apuros.		Bonjin Nagaki Shinobu Onuki	Eiji Uemura	Makoto Yamazaki
5	El fantasma de Mazinger Z.	Susumu Takaku	Shirane Tokushige	Tetsuhiro Wakabayashi	Tsuji Tadanao
6	Las dos bestias mecánicas del Dr. Inferno.	Keisuke Fujikawa	Minoru Katsuta	Masamune Ochiai	Makoto Yamazaki
7	La gran táctica del Barón Ashler.		Yasuo Yamayoshi	Yoshiyuki Hane	Tsuji Tadanao
8	El verdadero propósito de la estatua del diablo Abdora.		Yoriyuki Shoken	Bonjin Nagaki	
9	Deimos F3, hijo del demonio	Susumu Takaku	Osamu Katsumata	Kazuo Nakamura	Makoto Yamazaki
10	Dayan, el puño volador de hierro.	Keisuke Fujikawa	Yoshio Takami	Keisuke Morishita	
11	¡Destruyan el Gran Cañón Galen!	Susumu Takaku	Shirane Tokushige	Yoshiyuki Hane	Tsuji Tadanao
12	¡Traidor Bikong, el robot agigantado.		Bonjin Nagaki Shinobu Onuki	Eiji Uemura	Makoto Yamazaki
13	El gran ataque del demonio que rueda.	Keisuke Fujikawa	Minoru Katsuta	Masamune Ochiai	Tsuji Tadanao
14	¡Enfurece, gigante aletargado Spartan!	Susumu Takaku	Shinobu Onuki	Eiji Uemura	Makoto Yamazaki
15	Operación Tsunami de las bestias mecánicas.	Keisuke Fujikawa	Osamu Katsumata	Takao Kousai	
16	Orden de asesinar a Koji Kabuto		Minoru Katsuta	Masamune Ochiai	Tsuji Tadanao
17	Holzon V3, la bestia de las entrañas de la tierra.		Nobutaka Nishizawa	Kazuo Nakamura	Katsuyoshi Hozumi
18	Piratas del mar: La bestia Glossam	Susumu Takaku	Shirane Tokushige	Keisuke Morishita	Tsuji Tadanao
19	Devier X, el demonio volador!	Keisuke Fujikawa	Yasuo Yamayoshi	Yoshiyuki Hane	Makoto Yamazaki
20	Stronger: la bestia que trae la tempestad.	Susumu Takaku	Yukari Kasai	Koichi Tsunoda	Tsuji Tadanao
21	Duelo en Ghost Town.	Keisuke Fujikawa	Shinobu Onuki	Eiji Uemura	Katsuyoshi Hozumi
22	Persecución en el abismo a la Fortaleza Salud!		Takashi Hisaoka	Sadao Kikuchi	Tsuji Tadanao
23	La bestia Dam Dam, el ataque de la gran rueda.		Shirane Tokushige	Takashi Asakura	Fukumoto Tomoo
24	Jinray, la bestia supersónica.		Nobutaka Nishizawa	Kazuo Nakamura	Tsuji Tadanao
25	Los tres hermanos Aeros, operación gran erupción.	Keisuke Fujikawa Hiroshi Koenji	Shinobu Onuki	Eiji Uemura	
26	A muerte: El samurai Koji contra la bestia de Ashler	Susumu Takaku	Yasuo Yamayoshi	Tetsuhiro Wakabayashi	Fukumoto Tomoo
27	Operación para capturar a Afrodita A		Yukari Kasai	Keisuke Morishita	
28	Orden Tenebrosa: Operación para obtener súper-aleación Z.	Hiroshi Fuse	Yugo Serikawa	Takeshi Shirato	Tsuji Tadanao
29	Giro inesperado! ¡Mazin Power!	Keisuke Fujikawa	Nobutaka Nishizawa	Kazuo Nakamura	Fukumoto Tomoo
30	Shiro en peligro: ¡Avisad a Mazinger Z!	Susumu Takaku	Shirane Tokushige	Takashi Asakura	Tsuji Tadanao
31	Las bestias secuestradoras: Operación onda disruptora	Keisuke Fujikawa	Yukari Kasai	Keisuke Morishita	Fukumoto Tomoo
32	La terrible bestia de tres cabezas	Hiroyasu Yamaura	Yugo Serikawa	Tetsuhiro Wakabayashi	Tsuji Tadanao
33	Gran ataque aéreo: Baras domina el cielo.	Susumu Takaku	Shinobu Onuki	Eiji Uemura	Fukumoto Tomoo
34	Relámpago rojo: Mazinger vuela.		Takashi Hisaoka	Takeshi Shirato	Tsuji Tadanao





SEGUNDA PARTE

TABLA GENERAL DE PRODUCCIÓN DE MAZINGER Z (1972)					
EP.	Título en Español	Guión	Producción	Director de animación	Arte
35	¡Ataque feroz de la parca: bestia mecánica Desma	Keisuke Fujikawa	Nobutaka Nishizawa	Kazuo Nakamura	Fukumoto Tomoo
36	La bestia disfrazada, oculta en los cinco lagos.	Susumu Takaku	Shirane Tokushige	Takashi Asakura	Tsuji Tadanao
37	Mensajero de las tinieblas. La Destrucción del Scrander!	Hiroshi Koenji	Shinobu Onuki	Eiji Uemura	Fukumoto Tomoo
38	Minerva X, el robot misterioso.	Keisuke Fujikawa	Yugo Serikawa	Tetsuhuro Wakabayashi	Tsuji Tadanao
39	Lucha a muerte, Salude! El mar ensangrentado.	Susumu Takaku	Yukari Kasai	Keisuke Morishita	Fukumoto Tomoo
40	El diabólico comandante Conde Brocken.		Takeshi Shirato	Takeshi Shirato	Tsuji Tadanao
41	A la rota Lucha a muerte en el cielo.		Yugo Serikawa	Kazuo Nakamura	Fukumoto Tomoo
42	¡Orden del infierno! ¡Ataque doble por tierra y aire.	Keisuke Fujikawa	Yasuo Yamayoshi	Toshio Mori	Tsuji Tadanao
43	El ataque relámpago de la Brigada Paracaidista.	Susumu Takaku	Shirane Tokushige	Takashi Asakura	Fukumoto Tomoo
44	¡Gran ataque! La nueva fortaleza Bood.	Keisuke Fujikawa	Shinobu Onuki	Eiji Uemura	Tsuji Tadanao
45	¡Instituto Fotoatómico, blanco del Diablo.		Yukari Kasai	Keisuke Morishita	Fukumoto Tomoo
46	Aparecen las bestias mecánicas Ninja.	Susumu Takaku	Nobutaka Nishizawa	Takeshi Shirato	Tsuji Tadanao
47	Heroico! Operación Infernal W	Hiroyasu Yamaura	Shinobu Onuki	Shoji Iga	Iwa Ito
48	Boss Borot entra en acción!	Keisuke Fujikawa	Yugo Serikawa	Kazuo Nakamura	Fukumoto Tomoo
49	La lucha desesperada de la bestia enloquecida.	Susumu Takaku	Yasuo Yamayoshi	Toshio Mori	
50	¡Abajo, Jet Scrander!	Keisuke Fujikawa	Shirane Tokushige	Keisuke Morishita	Hidenobu Qin
51	¡Las Calaveras de la muerte, asesinos infernales!	Susumu Takaku	Shinobu Onuki	Eiji Uemura	Fukumoto Tomoo
52	¡Koji en apuros! ¡Sayaka pilota a Mazinger!	Hiroyasu Yamaura	Yugo Serikawa	Tetsuhuro Wakabayashi	Hidenobu Qin
53	¡Doble transformación! La fusión de la bestia mecánica.	Keisuke Fujikawa	Nobutaka Nishizawa	Kazuo Nakamura	Hidenobu Qin
54	¡Explosión! Poderoso Rocket Punch!		Shirane Tokushige	Keisuke Morishita	Katsumata Geki
55	Operación Descenso por la ladera del monte Fuji	Susumu Takaku	Katsuhisa Yamada	Akio Hosoya	Hidenobu Qin
56	El robo de la Súper Aleación Z		Nobutaka Nishizawa	Keisuke Morishita	
57	¡El Dr. Infierno invade Japón!	Keisuke Fujikawa	Yugo Serikawa	Tetsuhuro Wakabayashi	Katsumata Geki



TERCERA PARTE

TABLA GENERAL DE PRODUCCIÓN DE MAZINGER Z (1972)					
EP.	Título en Español	Guión	Producción	Director de animación	Arte
58	¡Fortaleza del Infierno: la base en el frente!	Keisuke Fujikawa	Hisashi Kiyoshi Otani	Kazuo Nakamura	Hidenobu Qin
59	¡Fortaleza del Infierno: declaración de guerra		Takeshi Shirato	Toshio Mori	
60	Encuentra el arma secreta, Mazinger Z.		Koichi Sasaki	Akio Hosoya	Tadanobu Shimokawa
61	El canto del RhineX1, robot marcado por el destino	Susumu Takaku	Nobutaka Nishizawa	Keisuke Morishita	Hidenobu Qin
62	¡Sorpresa! Boss Borot vuela por el cielo.	Hiroyasu Yamaura	Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Toshikazu Yamaguchi
63	Joven, bella y peligrosa.	Keisuke Fujikawa	Takeshi Shirato	Toshio Mori	Hidenobu Qin
64	Mujer 007 contra el demonio asesino Brocken.	Susumu Takaku	Katsuhisa Yamada	Kobata Mi	
65	Globos-Bomba que arrastra el viento	Keisuke Fujikawa	Koichi Sasaki	Akio Hosoya	
66	Jenova M9, el enemigo oculto.	Susumu Takaku	Hisashi Kiyoshi Otani	Keisuke Morishita	Tadanobu Shimokawa
67	¡No llores, Koji! Una vida dedicada a la cruz.	Hiroyasu Yamaura	Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Hidenobu Qin
68	Gran Duque Gorgon, guardián del infierno!	Keisuke Fujikawa	Takeshi Shirato	Toshio Mori	
69	El Hover Pilder se funde en el cielo!	Susumu Takaku	Nobutaka Nishizawa	Keisuke Morishita	Tadanobu Shimokawa
70	Koji Kabuto, líder inmortal!	Keisuke Fujikawa	Katsuhisa Yamada	Susumu Takaku	
71	¡Supera el peligro! ¡Nuevo Jet Pilder, despegue!		Koichi Sasaki	Akio Hosoya	
72	¡Golpe letal! La gran rueda de los Rocket Punch.		Hisashi Kiyoshi Otani	Keisuke Morishita	Tadanobu Shimokawa
73	Mazinger Z secuestrado	Susumu Takaku	Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Hidenobu Qin
74	¡Heroico! El fin de Afrodita A.	Keisuke Fujikawa	Masao Yamazaki	Urata Mataji	Masao Yamazaki
75	¡Ataque desesperado! La bestia mecánica de Gorgon		Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Urata Mataji
76	¡Diana A, la novia del siglo!	Susumu Takaku	Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Hidenobu Qin
77	Conde Brocken, el comandante moribundo.	Hiroyasu Yamaura	Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Tadanobu Shimokawa
78	El Barón Ashier muere en el Océano Pacífico!		Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Urata Mataji
79	Mazinger, falta un segundo para la explosión!	Hiroyasu Yamaura	Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Masao Yamazaki
80	¡Una trampa en la Isla de Bardos!	Hiroyasu Yamaura	Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Tadanobu Shimokawa
81	Vete al infierno, Koji Kabuto!		Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Masao Yamazaki
82	Mazinger Z en manos del demonio.		Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Hidenobu Qin
83	¡La aparición del Vizconde Pigman, comandante fantasma!		Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Urata Mataji
84	¡Mazinger Z encuentra su tumba en alta mar!		Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Hidenobu Qin
85	¡Misterio! El ataque sorpresa de la sombra negra!		Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Urata Mataji
86	¡Operación Fatal! Gran ataque triple mortal.		Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Hidenobu Qin
87	El terrible vizconde Pigman muerto en explosión!		Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Tadanobu Shimokawa
88	¿A vida o muerte? Batalla desesperada en la Isla del Infierno		Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Masao Yamazaki
89	¡Se agota el tiempo! ¡Ataque sorpresa a cuatro mil metros bajo tierra.		Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Urata Mataji
90	¡Enfurece Shiro! ¡Dispara al recuerdo de tu madre!	Hiroyasu Yamaura	Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Hidenobu Qin
91	¡Última oportunidad! ¡Lucha a muerte, Dr. Infierno!		Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Tadanobu Shimokawa
92	¡Duelo a muerte! ¡Levántate, Mazinger Z!		Yugo Serikawa	Tetsuhiko Wakabayashi	Masao Yamazaki

JESÚS ROMERO

¡MAZINGER!

¡planeador abajo!



Agradecimientos

Deseo agradecer su aportación de materiales, ideas, posibilidades e inspiración a todos aquellos que han participado de alguna manera en este libro, haciéndolo posible desde la más pequeña colaboración a la más grande aportación o interés.

A Aurelio Sanz Arranz, autor de los dos volúmenes de *Mazinger Z*, la *Enciclopedia*, primeros libros en España dedicados al héroe mecánico de nuestra infancia, que si fuimos el primer país de Europa en sacar la serie al aire, justo era que fuéramos el primero en crear una monografía tan completa como lo es *La Enciclopedia*. Gracias a él por hacerlo realidad, por su interés y ayuda constante, y por pasarme el testigo en esto de escribir sobre Mazinger.

A José Luis González, por su aportación de algunos de los materiales más valiosos que expone este volumen. Y por sus indicaciones, sugerencias y su interés en el trabajo que yo estaba desarrollando.

A Beta8, *nick* de un importante colaborador de la web *Mazinteam*, y de *El Rincón de Garada*, por mostrarme lo sencillo que era capturar imágenes. Esa aportación tan aparentemente pequeña sirvió de base para muchísimo trabajo sin el que esta obra no hubiera sido como es.

A Holzon, Miguel Moyano, Scrander y Carles Terradas, por sus aportaciones de materiales sobre *merchandising* antiguo, documentos sobre festejos populares, rastros de Mazinger Z en España y documentos de la época.

Sé que me dejo a gente sin nombrar, que ha expuesto y compartido muchos documentos de toda clase en los foros de aficionados. Que no se sientan ofendidos por ello, sino insospechados partícipes de esta obra. Gracias y no dejéis de hacerlo.

En último lugar pero no menos importante, a todos aquellos amigos y a mí, sean familiares, amigos o conocidos que se han interesado y colaborado en esto, porque algunos de ellos han compartido mis preocupaciones, dudas y alegrías. De eso último sabe especialmente a'gu en el mundo que estoy más cerca de mí.

Gracias.



Bibliografía y fuentes

Parte 1:

Fuente de audiencia de Heidi

http://elpais.com/diario/1984/05/09/radiotv/452901602_850215.html

fuentes del comentario del foro ERDG

<http://www.garada.net/index.php?name=PNphpBB2&file=viewtopic&t=11901&postdays=0&postorder=asc&start=250>

fuentes de la tarde que desapareció Mazinger Z

<http://migeneneracionz.blogspot.com.es/2010/02/planea-dooooooooooooooooor-abajo.html>

fuentes de 40 años de Mazinger Z y todos sus comentarios

<http://www.elmundo.es/elmundo/2012/09/02/comic/1346585837.html>

fuentes comentario ilustrativo blog

<http://migeneneracionz.blogspot.com.es/2010/02/planea-dooooooooooooooooor-abajo.html>

Hemeroteca de ABC

Hemeroteca de El País

Hemeroteca de La Vanguardia

Hemeroteca de Avui

Nº 636 de la revista TP (Teleprograma)

Nº 800 de la revista Triunfo

Mazinger Z. La Enciclopedia. Tomo 1. J. Aurelio Sanz Arranz. (Dolmen Editorial 2010).

Parte 2:

Kurogane no Shiro, guide book. Masanao Akahoshi (Kodansha 1998).

Mazinger Bible. VV.AA. (Futabasha 2002).

Japanese visual culture: Explorations in the world of Manga and Anime. Mark McWilliams (An East Gate Book, New York 2008).

La magia del dibujo animado. Raúl García (Mario Ayuso Editor, Madrid 1995).

Cartoons: 110 años de cine de animación. Giannalberto Bendazzi. (Ed Ocho y Medio, Madrid 2003).

Fuente historia de Toei Doga : <http://www.toei-anim.co.jp/corporate/prof/history.html>



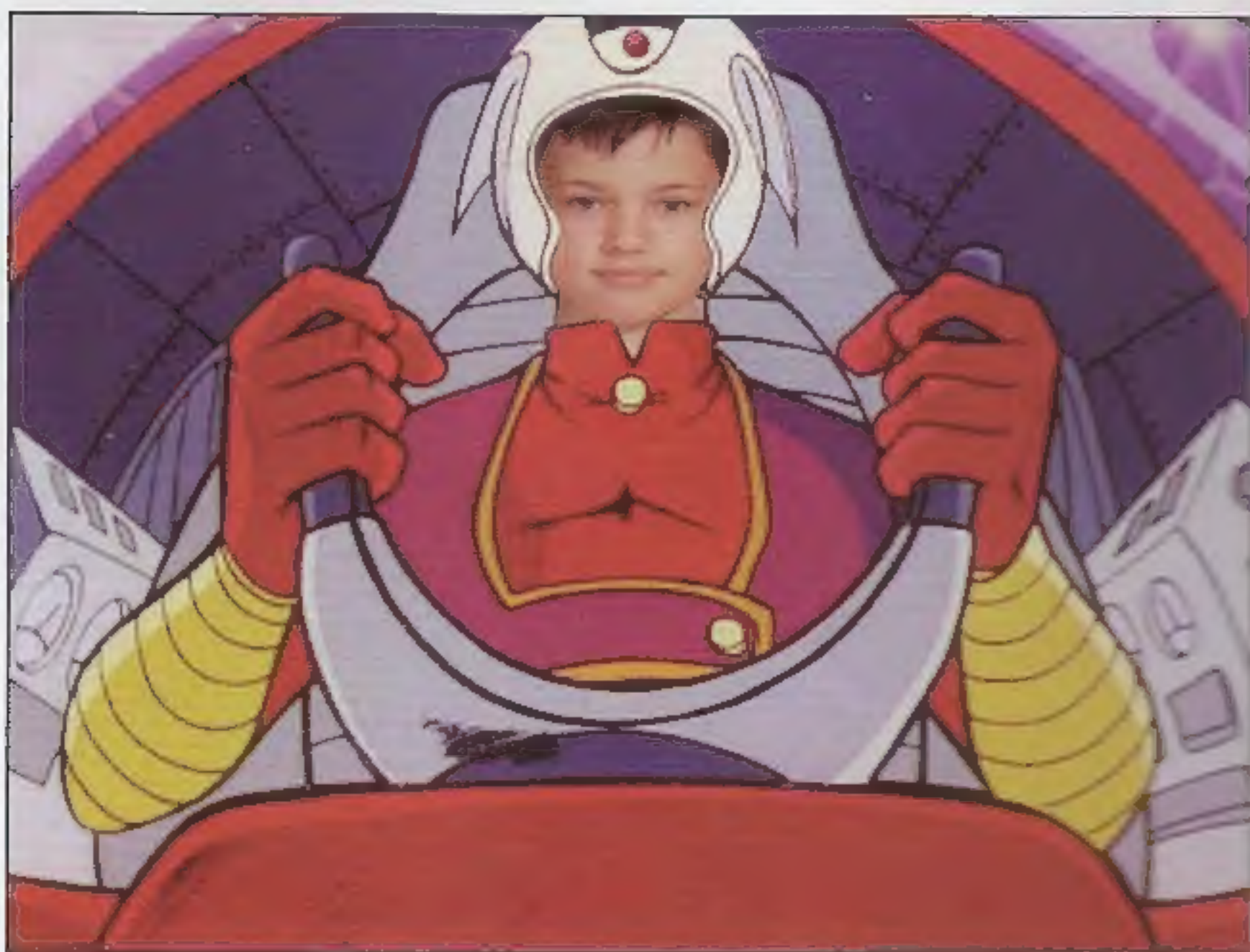


■ Biografía

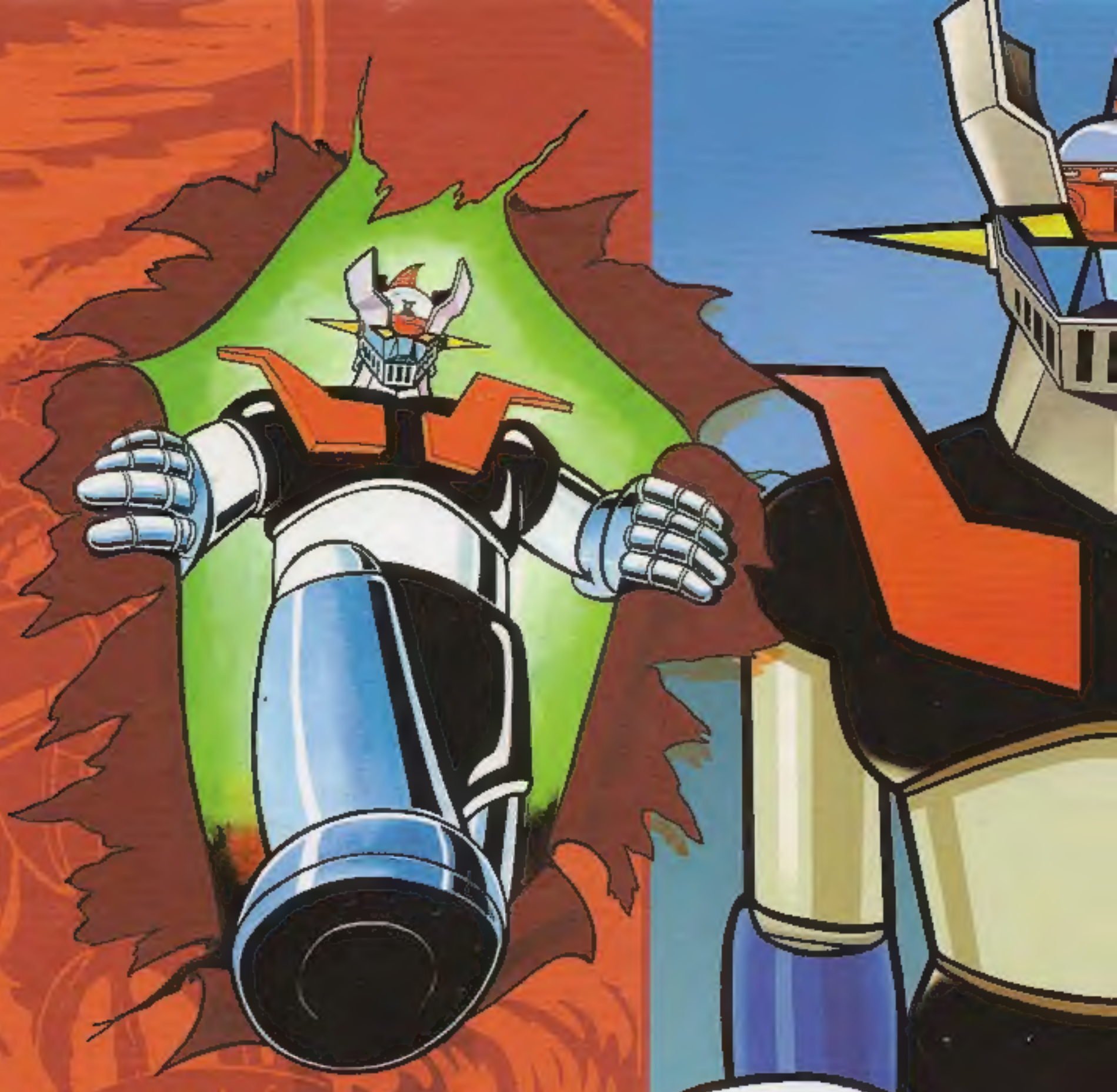
Jesús Romero Recio nació en la primavera de 1969. Se licenció en Filosofía en la Universidad de Barcelona. Fue uno de esos niños que vivió intensamente la aparición semanal de Mazinger Z en la tele en aquel lejano 1978.

Esta experiencia hizo nacer en él una afición por el anime japonés, desde las obras de Clamp y el estudio Manglobe, Madhouse o Sunrise, hasta las películas más recientes de Mamoru Hosoda, pasando por la obra completa de Satoshi Kon y Hayao Miyazaki, por decir lo más destacado.

Consciente de donde viene su interés y atracción por la producción japonesa en animación, ha querido aprovechar la oportunidad de rendir un homenaje al más famoso robot de todos los tiempos y a los recuerdos de toda una generación.







España, año 1978. Sábado. Tres de la tarde.
Silencio ante el televisor y, de repente,
tres palabras míticas:
¡Mazinger! ¡Planeador abajo!

La revolución que supuso la serie en
aquel momento. El repaso a los productos
y la huella que dejó. Las claves de su éxito,
los episodios mes a mes hasta su desaparición
de la tele por extrañas razones. Y más.
Mazinger Z no fue animado por un solo equipo
sino por muchos.
Por primera vez fuera de Japón, podrás encontrar
aquí la lista completa de animadores y estilos de la serie.

Un libro imprescindible tanto para *fans* avanzados de
Mazinger Z como para aquellos que recuerdan
la serie con nostalgia.



9 788415 932215

